平成5年10月8日発行（毎週1回金曜日発行）第8巻 通巻251号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

WEEKLY

ファミコン通信

占いでFFⅥ、ドラクエⅥを予想!!



大特集
RPGがよくあ～るぺ～じ
話題のRPGの続編はいったいどうなる？
占いとデータで大胆アーンド一発予想だ！

対談
吉目木晴彦・広井王子
芥川賞作家 vs ゲームデザイナー

■一挙大放出
ロマンシング サ・ガ2

■シーズン到来！
テクモスーパーボウル

■本格派レースゲーム登場
ヒューマングランプリ2

いまだからいえる!!
ゲーム業界人座談会
ファミコン生誕10周年記念特集

1993
10*8
290yen

キャッチ・ザ・ハート
TAITO

WARNING!

ダライアスフォース ハイスコア！チャレンジ

ダライアスフォースをプレイして、君の最高得点の写真を送ってくれ。

●ゲームをプレイして最高得点が出たゲーム画面の写真を撮ってください。(ピンボケは不可)

●アンケートハガキも記入して、写真といっしょに封筒に入れて送ってください。

送り先：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
CP部 ダライアス フォース係まで

●得点の高い方にはオリジナルグッズをプレゼント。

締め切り/平成5年10月31日



ダライアス フォース
DARIUS FORCE

さあ、乱れ撃ちがはじまる。
『ダライアス・フォース』
遂に本日発射。

スーパーファミコン用ROMカセット
価格8,800円(税別)

9月24日発売！

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO





青！注意せよ。
あのスーパーチェイスが、
爆音を響かせて
帰ってくる。
人気アーケードゲームが、スーパーファミコンになって登場。
スーパーファミコン用ROMカセット
11月発売予定。
CRIMINAL CHASER
SUPER H.Q.
クリミナルチェイサー
株式会社タイトー®
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340 ©TAITO CORP.1993 ※消費税は含まれておりません。スーパーファミコンは任天堂の商標です。



イキャラがせま
このままじゃ、地球があぶないっ!
ラッシュとの合体・変身で戦え、ぼくらのヒーロー・ロックマン
8体の強敵ロボットをあやつる謎の存在「Mr.エックス」が
現われた。2つの合体パワーで立ち向かうぞ!
ジェットロックマン
パワーロックマン
ROCKMAN 6®
史上最大の戦い!!
ロックマン6 ファミコンソフト 4M+64K SRAM アクション
11月5日 発売予定 予価7,800円(税別)
●ロックマン6ボスキャラ募集に応募していただいたみんなに、オリジナルグッズプレゼント!!(10月中発送予定)
新システム搭載で、
さらにボリュームアップ!!
謎のロックマンキラーも登場するぞ!
ROCKMAN WORLD 4™
GAME BOY
ロックマンワールド4 ゲームボーイ専用カートリッジ アクション4M
10月29日 発売予定 予価3,900円(税込)


CAPCOM
DANGER
FAMICOM FAMILY

WEEKLY ファミコン通信

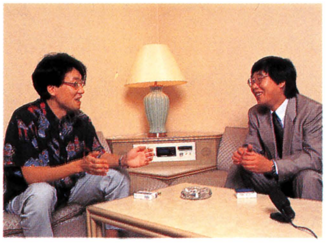
CONTENTS

1993 10·8

COVER キャラクターデザイン/松下進
イラストレーション製作/前田裕幸(LIGHT & SHADOWS, INC.)
エアブラシ/三浦健司/(LIGHT & SHADOWS, INC.) デザイン/斉藤大助
ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の登録商標です。
発行所　株式会社アスキー 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル ☎03・5351・8111(インフォメーション)







とじ込みスペシャル ドッキリ! RPGだらけの大討論会(占い付き)
RPGがよくあ〜るぺ〜ジ——97

総力特集 ファミコン10周年なんで10年を振り返るぞ
失われた時をもとめて——21

緊急速報1 テクモスーパーボウル——18
見えたっ!! ロマンシング サ・ガ2〜皇帝への道入門編——21
芥川賞作家登場 天外魔境対談スペシャル広井王子VS吉目木晴彦——134
読書の秋 ゲーム小説大全——149

ファミ通エクスプレス——8
ファミ通TOP30——14
ゲーム帝国——29
ゲーム情報資料館——30
ソフトウェアインプレッション——34
新作ゲームクロスレビュー——37
最新ゲーム大紹介——40
ガバスシステム——138
ファミ通町内会——141
LETTERS伝言板——146
読者プレゼント——148
NEW'S CLUB——152
アーケードウインドーズ3.0——158
FF新聞——160
ストIIターボ タイムス——162
DQ TIMES——163
金華ファミ珍楼——169
クイズ! 脳天逆おとし——170
開運占いコーナー——171
Pick Up ショッピングインフォメーション——180
禁断の秘技——184
緊急速報2:ヒューマングランプリ2——194
新着ゲーム通信——197
緊急速報3:リーサルエンフォーサーズ——200
緊急速報4:がんばれゴエモン2——202
次号予告&カレンダー——204

COMIC

あそびじゃないの 作/宮岡寛 画/岡崎つぐお——61
ファミ通のアレ(仮題) 作/竹熊健太郎 画/羽生生純——70
ごくらくゲーム あべかよこ——74
りろりろ 田中ひでお——145
べーしっ君 荒井清和——147
ドラネコシアター 餅月あんこ——172
週刊しあわせのかたち 桜玉吉——182
はまり道 吉田戦車——188

COLUMN

元祖 水玉本舗——36
1999年のゲーム・キッズ——69
アーケードマニアック——140
前ちゃんの返す軍配四十八手——153
獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス——171
香山クリニック 尻に目薬、目に座薬——172
石川浩司のハニーはAボタン——181
加藤博一の代打一発!——181

GAME INDEX

スーパーファミコン
アークス・スピリッツ——48
アクトレイザー2 沈黙への聖戦——46
がんばれゴエモン2 奇天烈マッギネス——202
樹帝戦記——30
スーパーチャイニーズワールド2——40
テクモスーパーボール——18
ドラッキーの草やきう——44
ヒューマングランプリ2——194
ミラクルガールズ——42
リーサルエンフォーサーズ——200
ロマンシング サ・ガ2——189
メガドライブ
サンダーホーク——54
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD——50
信長の野望・全国版——41
ファミコン
アルマジロII——52
アーケード
早押しクイズ王座決定戦——158

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。

EVENT

秋のECTS 任天堂が初参加だ!!

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW

9月5～7日、イギリスはロンドン市内のビジネスデザインセンターで、〝ECTS（ヨーロヒアン コンヒューター トレード ショー）AUTUMN）'93〟が開催されたのだ。

このECTS、名前には〝コンヒューター〟と付いているけど、出展されるものは家庭用テレビゲーム関連のものが中心になってきているっていうのは、このページでなんどもお伝えしてるから、もうみんな知ってるよね。国内国外から97社が参加した今回のECTS、なんと任天堂が初めて独自にブースを出したのだ。イギリスでの家庭用ゲーム機のシェアは、先に進出していたセガが優位に立っていて、長いあいだ任天堂は現地代理店を通して販売していたわけ。やっと今年の3月、イギリス、フランス、オランダ、ベルギーに現地法人を設置。そしてイギリス任天堂がECTSに初参加することになったのだ。今回の出展は初めてということもあってか、ブース自体はかなり地味な印象。アメリカで開催されるCES（コンシューマー エレクトロニック ショー）のように、ショーの会場で初めて発表されるソフトというものはなし。『スーパーマリオコレクション』や『スターフォックス』が展示の中心になっていたのだ。それでも、任天堂がECTSに初出展したということで、ブースは人であふれていたぞ。

そして、任天堂を迎え撃つセガはというと……なんと、今回は不参加!! 毎回出展していたのにいったいどうしちゃったんだろう？ まさか、任天堂の初出展を知って、参加をとりやめたんじゃ？

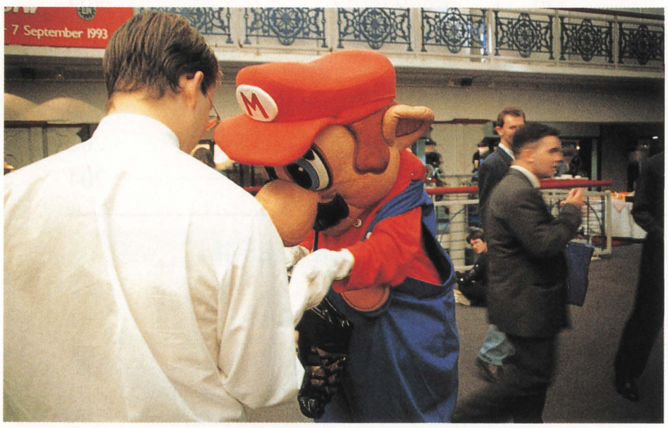
「じつは、まえの週にベルリンで〝放送技術ショー〟という大きな展示会があったんです。そちらのほうに出展したばかりだったので今回のECTSは見送ることになったんです」（英国セガ 広報）

うーん、そういうことか。

ETCSのような展示会への積極的な参加にも見られるように、ついにヨーロッパでも本格的に活動を開始した任天堂。セガの牙城を切り崩すのか、それともセガが守りきるのか？ ヨーロッパ市場でのソニック対マリオ全面対決にも要注目だぞ！ ＊



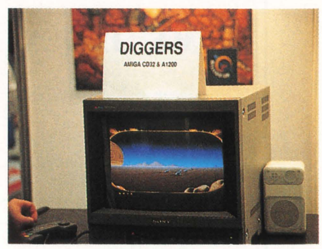
⬆会場はロンドン市内のビジネスデザインセンター。日本でいえば幕張メッセ？



⬆ついにイギリスにも、オリジナルのマリオが登場したのだ。今回は『スーパーマリオコレクション』の宣伝に一役。でも、よく見ると日本のマリオとも、アメリカのマリオともちょっと違っているような気がする（とくに目）ぞ。


⬅会場のなかでも〝スィート〟と呼ばれる広いスペースに設けられたイギリス任天堂のブース。じつは例年、セガもこのスィートにブースを出していたのだ。CESのブースと比べると、かなり地味なイメージを受けるよね。


⬆メガドライブ用、スーパーニンテンドー（ヨーロッパ版スーパーファミコン）の周辺機器も数多く展示されていたぞ。



⬆アミガCD32用のソフトもかなり出展されていた。この『DIGGERS』は、『ジェームス・ボンド』を作ったミレニアムのものだ。


⬆「現状は、（セガ）65対（任天堂）35という状況。激戦地に送り込まれたという心境です。でも近いうちに逆転できると思ってます」と語るイギリス任天堂の田中氏。

⬇アミガCD32はイギリスでは、ショー開催期間中に発売されたのだ。コモドールのブースの主役はもちろん、これだ!!



TOPICS

"セガの新型ゲームは有害"報道 はたして、その真実とは……？

先週号のこのページでお伝えした、イギリス大衆紙が"セガの新型ゲーム機は有害"だと報道したという問題について、詳しいことがわかったのでお知らせするぞ。

右の写真が9月5日付けのインディペンデント・オン・サンの問題の記事。たしかに見出しは"Sega game could cause eye damage"。つまり、"セガのゲームは視覚障害を起こすことがある"と書かれている。それに、使われている写真もセガと業務提携したWインダストリーのバーチャリティー1000CSのものだ。ところが本文を読んでみると……エジンバラ大学とイギリス国防省が調査したところ、ヘッドマウントデイスプレーを使用して長時間ゲームをすると吐き気を催したり、視力障害の原因にもなるという結果が出た、というもの。つまり、本文ではセガのゲーム機については触れていないのだ。また、今回の調査に使われているのはVPL製のアイフォンと、ディビジョン製のプロビジョン2000というヘッドマウントディスプレーで、セガとはまったく関係ないもの。たしかにセガはセガVRや、ヘッドマウントディスプレーを使った業務用マシンを開発中なんだけど……どうして、いきなり"セガのマシンが"なんて見出しが付いたんだろう？　どんな意図で書いたのか、ちょっと疑問が残る報道だよね。＊



Sega game could cause eye damage

32 thousa
patients
One doct
No medici

⬆これが問題の9月5日付けのインディペンデント・オン・サン。でも、どうして？



⬆セガが発売を予定しているセガVR。対応ソフトも着々と開発されているのだ。





➡セガはWインダストリーと提携、業務用マシンも開発中。来年には登場しそう。

CONTEST

才能発掘コンテスト

ソニー・ミュージックエンタテインメントがアップルやシリコングラフィックス、ローランドなどの協賛で、"デジタル・エンタテインメント・プログラム(DAP)'93"というコンテストを開催するのだ。このコンテストの対象となっているのはCG、コンピューターミュージック、ゲームなど。今後マルチメディアビジネスで活躍できる才能を発掘しようというものだ。

才能発掘に重点を置いているので、応募方法もさまざまなものを認めているぞ。つまり、ゲームで応募しようと思った場合、企画書1枚だけでも応募が可能なのだ。

優秀者には賞金だけでなく、そのジャンルに見合ったシステムが支援される予定だ。たとえば、CGの優秀者にはシリコングラフィックスのCG作成システム。コンピューターミュージックの優秀者にはローランドのシンセサイザーなどのバックアップが行なわれるわけ。

コンピューターの世界で何かやりたいって人は、大チャンス！＊

TOPICS

日本バトルテック協会設立！ 公式競技ルールで楽しもう!!

9月9日、『バトルテック』の販売元ザップが中心となって、日本バトルテック協会が設立されたのだ。この協会は『バトルテック』の公式競技ルールを整備して、それに基づいた公式競技大会の開催や、ランキングシステムの確立などを目的としている。

日本バトルテック協会の会長にはザップの三浦慶政社長が就任。そのほか評議委員に、ゲームデザイナーの安田均氏、黒田幸弘氏、作家の西谷史氏、アニメ作家の安彦良和氏があたることになった。



⬅左から安彦良和氏、安田均氏、三浦社長、黒田幸弘氏、西谷史氏の5人が評議委員に就任した。



「バトルテックセンターは年内には5店舗にまで広がる予定になっています。そこで、各店舗統一の、公式競技ルールを設けることによって、『バトルテック』のさらなる広がりを持たせることを考えて、この協会を設立しました」(日本バトルテック協会　三浦会長)

ちなみに公式大会は個人戦と4人対4人のチーム戦の2種類。ランキングシステムには『バトルテック』のプレー回数などを加味した、細かい点数の付けかたなどが考案されているぞ。ますます『バトルテック』が魅力的になりそうだ!! ＊

SOFTWARE

ジャパン インタラクティブ メディアがCD-Iの新作ソフトを発表したのだ!!

9月13日、ジャパン インタラクティブ メディアのCD-Iソフトの新作発表会が開かれたのだ。

この日発表されたのは、音楽ソフトの『No World order TR-I』、占星術ソフトの『CD-Iホロスコープ』、そしてアドベンチャーゲームソフト『CYBER SOLDIER-SHARAKU-』の合計3本。そのなかでもボクたちがいちばん気になるのは、発表されたなかの唯一のゲームソフト『-SHARAKU-』だよね。この『-SHARAKU-』は江戸時代を舞台にしたSFタッチのアドベンチャーゲーム。登場するキャラクターがすべて犬、というのもおもしろいんだけど、魅力はやっぱりCD-Iならではのキレイなアニメーション。このアニメーションが随所に盛り込まれていて、アドベンチャーゲームという言葉より、インタラクティブムービーという言葉がピッタリときそうなゲームなのだ。こりゃあ、ちょっと遊んでみる価値はありだぞ。

日本で発売されてから約1年半。どうも、最近ではエンターテイメントの分野よりも、商品のプレゼンテーション用の道具としてや、画像のデータベースとして注目されることのほうが多くなっているCD-I。う〜ん、ボクらとしては、もっともっとゲームの分野にも力を入れてもらって、じっくりと遊べるソフトがたくさん出てくるとうれしいんだけどね。先輩マルチメディアマシンとして、3DOに負けるなCD-I!! ＊



⬆かなり、そろってきたCD-Iのソフト。ゲーム、アート、音楽、データベースなど、豊富なジャンルがうれしい。



➡新作発表会には、ゲーム業界以外にも音楽業界など、いろいろな業界から関心を持っている人々が集まった。中央は、今年はやるぞ！と意気込む有泉社長。


⬅占いソフト『CD-Iホロスコープ』。来年の1月21日発売。6千800円。


⬅⬇『-SHARAKU-』は、7千800円で発売中だぞ。


➡音楽ソフト『No World Order TR-I』は、10月21日発売。5千800円。

EVENT

ゲームジョーズでソフトをプレーしてついでに電波子ちゃんにも会えた！

9月12日、東京浜松町の都立産業貿易センターで、ゲームジョーズというイベントが開催されたのだ。このイベントは発売まえ、または発売直後のゲームソフト数10本を集め、自由にプレーできるようにした、というもの。来場した人はこのチャンスとばかりにいろんなソフトを試していたぞ。

そしてこのイベントには、先日このページに登場してくれた、タレントの電波子ちゃんも参加。ミニステージで歌を披露してくれたことはもちろん、来場者といっしょにゲームをやったりして大いにもりあげてくれたのだ。

新しいソフトもいっぱい遊べたし、電波子ちゃんにも会えたし、訪れた人はみんな、大満足の1日を過ごしたのだ。 ＊


➡こんな感じで、いろんなソフトをプレーできたのだ。


⬆けっこうゲーム好きという電波子ちゃん。なかなか楽しそうだったぞ。

TOPICS

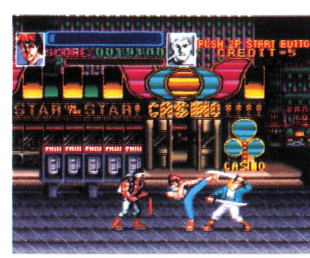
『スーパーマリオ』、『ストII』に続いて『ダブルドラゴン』もアメリカで映画化！

格闘ゲームの元祖的存在、テクノスジャパンの『ダブルドラゴン』シリーズが、アメリカで実写映画化されることになったぞ！ 映画のタイトルは、『ダブルドラゴン・ザ・ムービー』。制作は、グリーンリーフプロダクションズが行なう。主演は『ターミネーター2』などに出演していたロバート・パトリックに決定しているぞ。映画の内容はやはり、格闘シーンを中心としたものになるということだ。

じつは、すでに撮影が始まっていて、来年4月にはアメリカで公開される。日本での公開は未定だけど、来年の夏ごろには封切られる予定ということだ。

「『スーパーマリオ』は映画になったし、『ストII』もこれから映画になるようですし……。ウチのキャラクターも映画化で、さらに人気が出てくれたら、言うことないですね」(テクノスジャパン 広報)

またもやアメリカ発のゲームの映画誕生に、期待はふくらむ！＊


⬆これはスーパーファミコン用ソフト、『リターン・オブ・双截龍』。実写になれば、アクションシーンに期待できそう！

気になる数字…→…→…→…→…→約190人

コナミの来春の新卒採用予定人数。当初は180人の予定だったが、家庭用ゲームソフト開発体制の強化を狙って、さらに10人程度を上積みすることになった。この採用人員の約70パーセントは開発部門に投入する予定だというから、コナミがソフト開発にかけている意気込みがわかるね。

SOFTWARE

ついにアミガCD32が発売 期待のソフトが続々登場!!

前のページでも触れているように、イギリスでは9月第2週に発売されたアミガCD32。肝心の対応ソフトのラインアップについての情報を入手したので、さっそく紹介しちゃうぞ。右に紹介している4本のほかに、Oceanの『ジュラシック・パーク』、Virginの『デューン』といった映画を題材にしたソフトや、Acclaimの『モータル・コンバット』、Millenniumの『ジェームス・ボンド2』など、日本でもおなじみのタイトルが、すでに発売（または完成）されている。発売元のコモドールによれば、今年中には50タイトルがリリースされるということだ。そのなかには、世界的に大ヒットした『シム・シティ』や『レミングス』のアミガCD32バージョンも含まれている。

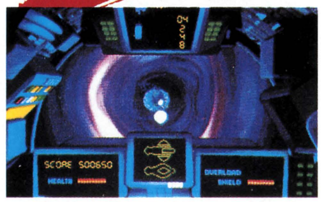
ヨーロッパでは、メガ-CDに立ち向かっていくアミガCD32だけに、32ビットというハードスペックに限らず、ソフトでも優れたものを供給していこうというわけだ。

そして、アミガCD32についてのとびきりの情報がもうひとつ。アミガCD32のNTSCバージョンがついに完成。アメリカで9月10日に発売されたのだ。このNTSCというのは、テレビに映像を写す方式の一種で、日本でもこのNTSC方式を採用している。ということは、日本でアミガCD32が発売される可能性が少し高まった。と、考えてもいいかも!? ＊



⬆25万6千色同時に表示可能というコモドールのコンピューターと、ほぼ同等の性能がある。フル・モーション・ビデオ・モジュールを接続する拡張端子も装備。

MICROCOSM



⬆日本では、FMタウンズやマーティーでおなじみのシューティングゲーム。

AKIRA



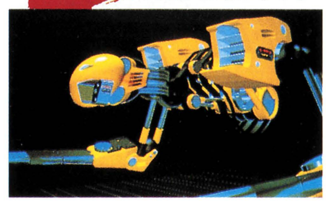
⬆同タイトルのアニメのゲーム化。バイクによるレースシーンが見どころかな。

SYNDICATE



⬆部下のサイボーグを指揮して、未来の世界を征服するシミュレーションゲーム。

RISE OF THE ROBOTS



⬆サイボーグ戦士を操作して、5種類のロボットと戦うアクションゲーム。

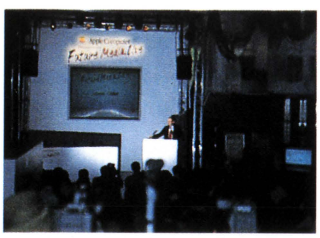
NEW-MEDIA

マッキントッシュでついに実現 双方向テレビジョンの誕生だ！

9月11日、アップルは朝日放送などの協力で、マッキントッシュを使った双方向テレビシステムの実験、“フューチャー・メディア・ライブ”を行なったのだ。これは当日、鳥取で開催中の日本女子プロゴルフ選手権大会の会場と、東京を結び、東京に置いてあるマッキントッシュで、会場のいろんなデータをアクセスできるようにしたもの。具体的には、自分が注目するホールの選択や、気になる選手の詳しいデータの表示などを、東京にいながらにして行なえたってわけだ。

このシステムはいままでのテレビ放送のように、一方的に情報を送るだけじゃなくて、視聴者が自由に情報にアクセスできるもの。アップルではこのシステムを、“インタラクティブテレビ”と名付け、近い将来テレビにとって代わるものになると期待している。

また、実験段階だけど、実用化される日が待ち遠しいね。 ＊



⬆東京と鳥取のゴルフ場を結び、いろんなデータをリアルタイムで引き出した。



⬆このシステムの軸となるマッキントッシュクアドラ840AVの画面だ。

ACCESSORY

任天堂純正ジョイスティック “スコアマスター”欧州に登場

ヨーロッパで任天堂純正の、スーパーニンテンドー用のジョイスティックが発売されているぞ。このジョイスティックの名前は、“スコア マスター”。価格は、イギリスで39.99ポンド（約6500円）だ。

このジョイスティックには、各ボタン独立の連射機能などが付いているぞ。また、ボタンの配列は、格闘ゲームに向いた並びかたになっているのだ。

そして最大の特徴は、任天堂純正というだけあって、写真を見てもらえればわかるとおり、スーパーニンテンドーや、スーパーファミコンと同じような色あいのデザインになっているのだ。いっしょに置くとさまになりそうだよね。

残念ながら、スコアマスターの日本での発売予定はまったくなし。でも、もちろんヨーロッパで買ったものを、そのまま日本で使用することは可能だ。今後、ヨーロッパのお土産として流行りそう？ ＊

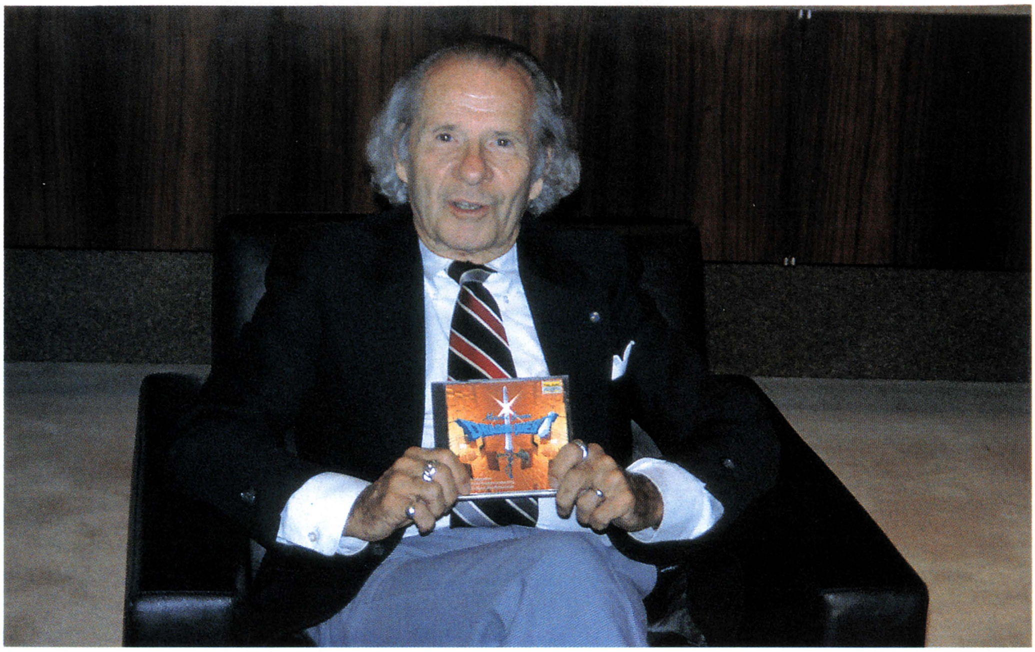


⬆このボタン配列は格闘ゲームに向きそう。周辺機器マニアにはヨダレが出そう。

ゲームとクラシック音楽の接点になればいいですね

指揮者
フレデリック・フェネル

'14年、アメリカオハイオ州生まれ。'84年から、東京佼成ウィンド・オーケストラの常任指揮として、しばしば来日している。



おなじみの『ドラクエ』の音楽が、今度は10月6日に日本フォノグラムから、シンシナティ・ブラス・アンド・パーカッションの演奏による『ブラス組曲ドラゴンクエスト』として登場するって知ってるかな？〝ブラス組曲〟というのは、金管楽器と打楽器という編成のために作られた組曲のこと。そこで、今回はその指揮をとったフレデリック・フェネル氏に話を聞いてきたぞ。フェネル氏は、音楽界でも権威ある賞として知られるスーザ賞を受賞したこともある、知る人ぞ知る音楽家なのだ。

――ゲーム音楽については、どんなイメージを持ってますか？

フェネル　ゲームのBGMとして流れる音楽から子供たちが受ける影響は、当然大きいと思いますよ。その意味で、我々音楽関係者にとっても、ゲームは重要な作品発表の場となっていくでしょうね。

――子供たちに親しみやすいという利点があるからですか？

フェネル　ええ、そうです。その点では、すぎやまこういち氏は、現在世界一幸せな音楽家ではないでしょうか。

――確かに、小さな子供も『ドラクエ』の曲なら知ってますからね。

フェネル　ただ、ゲーム中ではプレーの邪魔にならないよう、音楽の印象をあえて抑えなければならないんですよ。そういう意味では、映画音楽と似ていますね。ゲーム音楽も映画音楽と同様、プレーしているときには、「この音楽、カッコいいなぁ」などといった、あまり強過ぎる印象を与えてはいけません。ゲーム中のほかの要素と総合して、バランスよくうまくかみ合うことが重要なんですよ。だから、こういうゲームの音楽を書くのはたいへん苦労するでしょうね。

――その点、『ドラクエ』の音楽はどうでしょう？

フェネル　すぎやま氏の曲は、存在感がありながら謙虚であって、知らないうちにゲームの世界観にとけ込めるようにできています。天才的と言っていいでしょう。

――では、その『ドラクエ』の音楽を、改めてブラス組曲にしてみた感想はどうですか？

フェネル　すぎやま氏自身もオーケストラ版を出していますが、やや重厚な感じがするんですよね。今回の編曲を担当した人は、金管奏者8人と打楽器奏者2人の少人数の編成で書きました。これは正解だったと思いますよ。金管楽器が主体のブラスは、軽快な感じで、うまくマッチするんです。

――『ドラクエ』の世界は中世的な雰囲気ですから、軽い素朴な音質がよく合うんでしょうね。

フェネル　ええ、そのとおりです。ゲーム音楽の単なるアレンジではなく、独立したブラスの音楽集としても十分通用するできになったと言えるでしょう。できたら、このCDをきっかけに、子供たちがクラシックの世界にも興味を持ってくれるといいんですけどね。　＊

MINI INFORMATION

▶老化を疑似体験できる!?

WAC（社団法人長寿社会文化協会）が、大東京火災海上保険や東京ガスと共同で、若者が老化状態を体験できるシミュレーターを開発したぞ。〝うらしま太郎〟と名付けられたこの機具は、特殊な耳栓、眼鏡、関節固定用具などで、難聴や老眼、関節不自由などの状態作り出すことができるのだ。この機具の目的は、健常者にも高齢者の感覚を体験してもらい、介護のときに参考にしてもらうこと。WACが開く介護者教室で、受講者に実際にこの機具を使ってもらい、病院や福祉施設での高齢者へのサービスに役立ててもらう予定だ。老人の感覚を一度体験してみると、お年寄りにもっと親切に接することができるかもね。



HUMAN GRAND PRIX II

ヒューマングランプリ2

1.エディットモードの追加

ドライバーエディットでオリジナルドライバーを2人まで作成可能。さらにゲストドライバーとして、中嶋('91年ティレル在籍)、マンセル('92年ウィリアムズ在籍)、ピケ('91年ベネトン在籍)のエントリーも可能。エンジンコントラクトで好みのエンジンと契約し、好きなシャシーに搭載できる、もちろんあの、'92年マクラーレン使用のホンダV12も帰ってくる。

2.ステアリングタイプを2タイプ追加

前作を持っている人も、始めてヒューマン・グランプリに触れる人にも易しい操作性。

3.コンフィグモードを追加

COMレベル（COMマシンのレベル)、マシンタッチレベル（敵マシンとの当たり判定)、WGPラップ（ワールドグランプリモードの周回数）を設定可能。

● **2P対戦も可能！**

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社

本社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
Tel.0422(70)7000 Fax.0422(70)7790
大阪支店 〒532 大阪府大阪市淀川区西中島4-13-24
花原第3ビル8階 Tel.06(886)0400 Fax.06(886)4776

ヒューマンテレホン通信（毎月1/15日に内容が変わります。）
東京0422(70)7796 大阪06(886)3465

ゲームに関するお問い合わせ
0422(70)7798（月〜金曜の午後2時〜6時）

WEEKLY
ファミコン通信

WEEKLY TOP 30

いやぁー馬ゲーは強い。新作が発売されるたびに、必ず上位にランキングするんだもんなぁ。一般人には、手の届かない巨額のマネジメントが魅力なのかな？　『ミスティッククエスト』も2位にランキング。アメリカ帰りのパワーを発揮だ！

1　ウイニング・ポスト



キミの馬を預ってくれる調教師。関東、関西あわせて30人もいるから誰に預けようか迷うんだよね。そこでファミ通競馬班からのアドバイス。ズバリ関東の中松厩舎がオススメ。理由は所属騎手の柴原政の腕がいいからだ。このゲームは騎手の腕がレースの結果を大きく左右するのでホント助かるぞ。

前回ー　前々回ー
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーション
■光栄
12800円
9月10日発売
new
5803

2　ファイナルファンタジーUSA　ミスティッククエスト



このゲーム、『ファイナルファンタジー』シリーズというだけあって、出てくる敵は属性ごとに弱点があったりする。火に属する敵は氷に弱いとかね。それに加えて、特定の武器で攻撃されると大ダメージを受けるヤツもいるのだ。このふたつの弱点をうまく攻めれば、強敵だってラクラク倒せるぞ。

前回ー　前々回ー
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
7900円
9月10日発売
new
3263

3　聖剣伝説2



ヒジョーに細やかで多彩な動きをする『聖剣伝説2』のキャラクターたち。早解きしちゃった人は、きっと愛らしい動作の一部しか見てないはず。色違いにしか見えない敵キャラだって攻撃方法が違ったりするんだから。遭遇した瞬間殺っちゃってた人は、敵をジックリ観賞しながらの再プレーを命ず。

前回1　前々回1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■スクウェア
9800円
8月6日発売
1569

4　マリオとワリオ



「誘導するより頭にかぶせられた物をワンダが取ってあげればいいのでは」なんて声もある『マリオとワリオ』。失敗として多いのが、ブロックを叩こうとしてマリオを叩き、進ませる方向を間違えて、哀れ奈落の底へというパターン。魔法の杖の当たり判定があるのは先端だけ。慌てず慎重に叩こう。

前回2　前々回3
スーパーファミコン
マウス専用カートリッジ
アクションパズル
■任天堂
6800円[込](マウス付き 9800円[込])
8月27日発売
1562

5　スーパーマリオコレクション



イキナリ間違い捜し〜！　タイトルのマリオたちの勢ぞろい画面。しばらく見てるといったん影になって、また勢ぞろい画面に戻りますが、この1回目と2回目の絵が微妙に変わってるのに気がついた？　よーく見ると細部が5ヵ所違っているのだ。さて、変更点すべてを見つけることができるかな？

前回4　前々回6
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクション
■任天堂
9800円[込]
7月14日発売
1467

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです
●協力店　大昌ビーヤング(宮城 仙台)、藤崎(宮城 仙台)、おかじま電器全店(千葉 幕張ほか)、伊勢丹百貨店(東京 新宿)、西武百貨店(東京 池袋)、博品館TOYPARK(東京 銀座)、おもちゃのQ(東京 野方)、アイワールド(神奈川 相模原)、松坂屋(愛知 名古屋)、カトー無線(愛知 名古屋)、キデイランド(大阪 梅田)、近鉄百貨店(大阪 阿倍野)、そごう(大阪 心斎橋)、トキハ(大分 大分)

6 サラブレッドブリーダー



前回6 前々回4
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■ヘクト シミュレーション
9700円 8月27日発売
970

7 ストリートファイターII ターボ



前回8 前々回8
スーパーファミコン
カートリッジ
■カプコン アクション
9980円 7月10日発売
817

8 美少女戦士セーラームーン



前回5 前々回1
スーパーファミコン
カートリッジ
■エンジェル アクション
9800円 8月27日発売
773

9 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児



前回3 前々回5
スーパーファミコン
カートリッジ
■バンダイ アクション
9500円 7月30日発売
642

10 スーパーパワーリーグ



前回7 前々回7
スーパーファミコン
カートリッジ
■ハドソン スポーツ
9500円 8月6日発売
496

順位	前回	前々回	タイトル	機種・種別	メーカー・ジャンル	発売日・価格	本数
11	9	10	スーパーボンバーマン	スーパーファミコン カートリッジ	■ハドソン アクション	4月28日発売 7800円	350
12	17	17	スーパーマリオカート	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■任天堂 レースゲーム	'92年8月27日発売 8900円[込]	313
13	14	14	スーパースコープセット	スーパーファミコン スーパースコープ専用カートリッジ	■任天堂 シューティング	6月21日発売 9800円[込]	308
14	15	13	ワールドヒーローズ	スーパーファミコン カートリッジ	■サンソフト アクション	8月12日発売 9800円	299
15	11	11	Jリーグサッカー プライムゴール	スーパーファミコン カートリッジ	■ナムコ スポーツ	8月6日発売 8500円	226
16	—	—	ガンスターヒーローズ	メガドライブ カートリッジ new	■セガ アクション	9月10日発売 6800円	219
17	12	25	ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画	ファミコン バックアップカートリッジ	■バンダイ RPG	8月6日発売 7800円	211
18	19	18	ゼルダの伝説 夢をみる島	ゲームボーイ バックアップカートリッジ	■任天堂 アクションRPG	6月6日発売 3900円[込]	204
19	27	24	スーパーテトリス2 +BomBliss	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■ビー・ピー・エス パズル	'92年12月18日発売 8500円	197
20	—	—	カルトジャンプ	ゲームボーイ カートリッジ new	■バンダイ クイズ	9月10日発売 3800円[込]	175
21	10	16	美少女戦士 セーラームーン	ゲームボーイ カートリッジ	■エンジェル アクション	'92年12月18日発売 3500円[込]	167
22	13	9	スーパー競馬	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■アイマックス シミュレーション	8月10日発売 9700円	160
23	20	23	テトリス	ゲームボーイ カートリッジ	■任天堂 パズル	'89年6月14日発売 2500円[込]	155
24	21	22	幽☆遊☆白書	ゲームボーイ カートリッジ	■トミー アクション	7月23日発売 3980円[込]	153
25	26	21	スーパーマリオランド2 6つの金貨	ゲームボーイ カートリッジ	■任天堂 アクション	'92年10月21日発売 3900円[込]	146
26	29	—	星のカービィ 夢の泉の物語	ファミコン バックアップカートリッジ	■任天堂 アクション	3月23日発売 6500円[込]	131
27	—	—	エコー・ザ・ドルフィン	メガドライブ カートリッジ new	■セガ アクション	7月30日発売 6800円	109
28	—	—	ダブル役満	ゲームボーイ カートリッジ	■バップ テーブルゲーム	3月19日発売 4500円[込]	87
29	16	20	桃太郎電劇	ゲームボーイ カートリッジ	■ハドソン アクション	8月8日発売 4500円[込]	74
30	—	—	ぷよぷよ	メガドライブ カートリッジ	■セガ パズル	'92年12月11日発売 4800円	62

読者のご意見板

●お父さんが『ストIIターボ』を買ってくるといって『ストII』を買ってきた。やったねお父さん！
東京都 三宅賢一 14歳

●ファミコンスペースワールドで『す〜ぱ〜ぷよぷよ』を見ず知らずの人と対戦。いきなり6連鎖を組んでカタをつけたら、その人は「悪魔」とつぶやいて立ち去った。ちょっといい気持ち……。
東京都 長谷川豊 14歳

●ナコルルが好きなので「ナコルルルルルル」と鳴る電話があったら留守電じゃなくても買います。
神奈川県 ツインコ 18歳

●先負町を歩いていると狙撃されそうな錯覚に陥る。『消えたプリンセス』って、けっこうあとを引くゲームだったんだなあと思った。
神奈川県 山崎隆弘 31歳

●『MOTHER2』のために手持ちのカセットを売って資金にしましたが、発売日が1年以上も延びてしまったので、もうヤケクソです。ゲームは家に1本もありません。
鳥取県 北脇悠正 14歳

●いま部屋中アリだらけで、ライブで『シムアント』状態である。ひゃっほー。
大阪府 眞弓富美裕 20歳

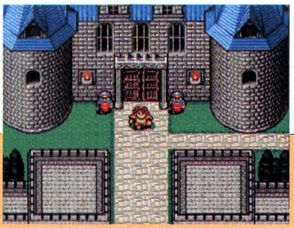
※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。

★集計期間　9月6日～9月12日

発売までまてない 期待の新作 TOP 20

『ロマサガ2』、『ドラクエⅥ』、『ファイアーエムブレム』の3強豪がトップを固めるという図式ができかけてる今日このごろ。続編モノはやっぱり強い？

1 ロマンシング サ・ガ2



スーパーファミコン　バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9900円(予価)　12月発売予定

1737

前回 1　前々回 2

お金をたくさん集めると、自分の国内の設備が拡張。さまざまな施設が建てられてニギヤカになるぞ。

2 ドラゴンクエストⅥ



※画面は『Ⅴ』のものです

スーパーファミコン　バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定　発売日未定

1314

前回 2　前々回 1

初心者用カンタンRPGと唱された『ドラクエ』だけど、『Ⅵ』ではちょいと難しくなるとのウワサ。

3 ファイアーエムブレム 紋章の謎(仮題)



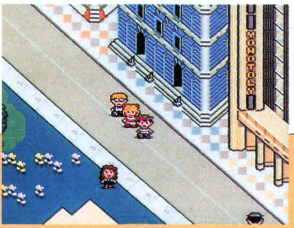
スーパーファミコン　バックアップカートリッジ
シミュレーションRPG
■任天堂
9800円[込]　11月下旬発売予定

1219

前回 3　前々回 6

攻撃したあと、キャラがいちいち元の位置に戻らないので、アニメーションオンでも戦闘は快適さ。

4 MOTHER2 ギーグの逆襲



スーパーファミコン　バックアップカートリッジ
RPG
■任天堂
価格未定　発売日未定

584

前回 6　前々回 9

今回は旅の途中で、操作するキャラを変更する場面があるぞ。幅の広いストーリー展開が楽しめそう。

5 シャイニング・フォースⅡ 古えの封印



メガドライブ　バックアップカートリッジ
シミュレーションRPG
■セガ
8800円(予価)　10月1日発売

547

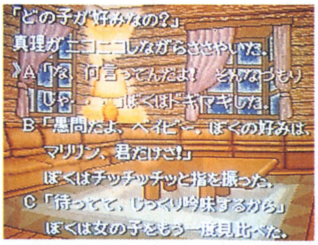
前回 8　前々回 11

手前ミソで申し訳ないけど、10月上旬にファミ通から攻略本を発売。プレーの案内書として役立ててね。

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日	価格	票数
6	5	7	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	エニックス	RPG	発売日未定	価格未定	547
7	9	8	イースⅣ	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	ハドソン	アクションRPG	12月22日発売	7800円(予価)	511
8	12	3	真・女神転生Ⅱ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	アトラス	RPG	発売日未定	価格未定	489
9	7	4	ストリートファイターⅡダッシュプラス	メガドライブ	カートリッジ	カプコン	アクション	9月28日発売	9800円	472
10	27	25	かまいたちの夜	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	チュンソフト	アドベンチャー	'94年5月発売予定	価格未定	357
11	13	19	ダービースタリオンⅡ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	アスキー	シミュレーション	12月発売予定	12800円(予価)	335
12	10	13	信長の野望・覇王伝	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	光栄	シミュレーション	12月9日発売	12800円	321
13	14	12	V.R.(バーチャレーシング)	メガドライブ	バックアップカートリッジ	セガ	レースゲーム	発売日未定	価格未定	313
14	11	10	餓狼伝説2	スーパーファミコン	カートリッジ	タカラ	アクション	11月発売予定	9980円(予価)	270
15	15	14	スーパーファイヤープロレスリング3 ファイナルバウト	スーパーファミコン	カートリッジ	ヒューマン	スポーツ	12月発売予定	9700円(予価)	262
16	16	—	スーパーリアル麻雀PⅣ	スーパーファミコン	カートリッジ	セタ	テーブルゲーム	12月発売予定	9800円	231
17	24	20	餓狼伝説2	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用(アーケードカード対応)	ハドソン	アクション	12月発売予定	6000円	204
18	20	16	ウィザードリィ・外伝Ⅲ	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	アスキー	RPG	9月25日発売	5150円[込]	182
19	23	17	す～ぱ～ぷよぷよ	スーパーファミコン	カートリッジ	バンプレスト	パズル	12月発売予定	8200円(予価)	167
20 (NEW)	—	—	龍虎の拳	スーパーファミコン	カートリッジ	ケイ・アミューズメントリース	アクション	10月29日発売	9800円	153

今週の特選ソフト

10位 かまいたちの夜



体験する小説という新しい切り口が好評だった『弟切草』。もっと恐怖を……というわけで、新作『かまいたちの夜』の登場だ。今回は多かったユーザーの声に応え、シナリオが本格ミステリー物になるみたい。恐怖に加えて、推理も楽しめるからオイシサ倍増だね。グラフィックやサウンドもパワーアップして、より雰囲気あふれる演出で驚かしてくれるぞ。開発はまだこれから。鋭意制作中とのこと。

開発進行度…10パーセント

読者が選ぶ TOP 20

変化の少ないランキングのなか、ぐんぐん伸びる『聖剣伝説2』。累計のほうにも顔を出してきたし。これからが本領発揮か？

★集計期間　9月6日〜9月12日

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	聖剣伝説2	スーパーファミコン ■スクウェア	1606
2	2	ストリートファイターII ターボ	スーパーファミコン ■カプコン	1423
3	4	ファイナルファンタジーV	スーパーファミコン ■スクウェア	868
4	3	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	スーパーファミコン ■エニックス	773
5	5	ぷよぷよ	メガドライブ ■セガ	635
6	6	美少女戦士セーラームーン	スーパーファミコン ■エンジェル	467
7	8	真・女神転生	スーパーファミコン ■アトラス	438
8	11	天外魔境II 卍MARU	PCエンジン ■ハドソン	423
9	7	シルフィード	メガドライブ ■ゲームアーツ	416
10	10	伝説のオウガバトル	スーパーファミコン ■クエスト	299
11	19	卒業 -グラデュエーション-	PCエンジン ■NECアベニュー	277
12	17	SNATCHER	PCエンジン ■コナミ	270
13	9	イースI・II	PCエンジン ■ハドソン	255
14	12	スーパーマリオコレクション	スーパーファミコン ■任天堂	234
15	13	天外魔境 風雲カブキ伝	PCエンジン ■ハドソン	228
16	14	第3次スーパーロボット大戦	スーパーファミコン ■バンプレスト	220
17	21	スーパーマリオカート	スーパーファミコン ■任天堂	216
18	22	三國志III	スーパーファミコン ■光栄	211
19	15	スーパーフォーメーションサッカー2	スーパーファミコン ■ヒューマン	162
20	16	MOTHER	ファミコン ■任天堂	153

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'93年1月1日号から現在までの累計です。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーV	65696
2	2	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	42833
3	3	ストリートファイターII	22723
4	4	天外魔境II 卍MARU	19351
5	5	ぷよぷよ	18194
6	6	真・女神転生	17136
7	7	伝説のオウガバトル	14055
8	10	ストリートファイターII ターボ	12104
9	9	スーパーマリオカート	11335
10	8	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	11307
11	11	SNATCHER	8161
12	12	イースI・II	7997
13	15	三國志III	6119
14	14	ランドストーカー〜皇帝の財宝〜	6042
15	13	スターフォックス	6040
16	16	スーパーファイヤープロレスリング2	5786
17	17	ファイナルファンタジーIV	5697
18	18	MOTHER	5503
19	19	ドラゴンボールZ 超武闘伝	5303
20	new	聖剣伝説2	5292

ビデオゲーム TOP 10

5位に新登場の『サイバースレッド』は未来の戦車戦をモチーフにしたシューティングゲーム。対戦が楽しいので友だちと撃ちあえ！

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	2	アウトランナーズ	■セガ レースゲーム	3626
2	8	サムライスピリッツ	■エス・エヌ・ケイ アクション	2666
3	1	マッスルボマー	■カプコン スポーツ	2649
4	5	ストリートファイターII ダッシュターボ	■カプコン アクション	2460
5	new	サイバースレッド	■ナムコ シューティング	2230
6	9	タントアール	■セガ パズル	1731
7		熱闘 激闘 クイズ島	■ナムコ クイズ	1600
8	3	早押しクイズ王座決定戦	■ジャレコ クイズ	1402
9	−	ぷよぷよ	■セガ パズル	1358
10	6	リーサルエンフォーサーズ	■コナミ シューティング	1225

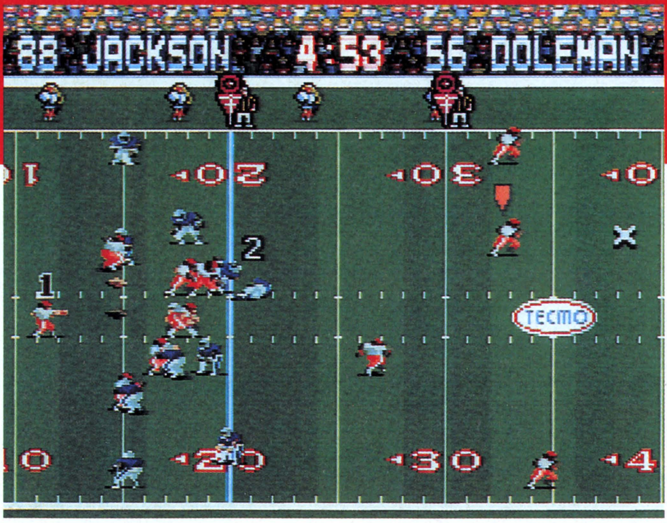
●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店(東京 巣鴨)、笹塚店(東京 笹塚)、ギガ観音寺(香川 観音寺)

U.S.A TOP 10

今週も、さして目立った動きはなし。ニューソフトの嵐のまえの静けさと取りたいところ。また来週に期待してシーユーアゲイン。

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	ストリートファイターII ターボ (STREET FIGHTER TURBO)	■CAPCOM USA SUPER NES アクション
2	2	スーパーマリオコレクション (MARIO ALL STARS)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
3	3	ジュラシック・パーク (JURASSIC PARK)	■SEGA OF AMERICA GENESIS アクション
4	4	ビルワルッシュ カレッジフットボール (BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL)	■ELECTORONIC ARTS GENESIS スポーツ
5	5	ゼルダの伝説 夢をみる島 (LEGEND OF ZELDA)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクションRPG
6	9	星のカービィ (KIRBY'S DREAMLAND)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクション
7	8	プロフットボール'93 (JOHN MADDEN FOOTBALL'93)	■ELECTORONIC ARTS GENESIS スポーツ
8	6	スーパーマリオランド2 6つの金貨 (SUPER MARIO LAND2)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクション
9	−	スーパーマリオカート (SUPER MARIO KART)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES レースゲーム
10	7	NFLフットボール (NFL FOOTBALL)	■KONAMI SUPER NES スポーツ

●協力店　G&G Software inc.



緊急速報1

TECMO SUPER BOWL

SF スーパーファミコン	スポーツ	バックアップカートリッジ
	テクモ　11月26日発売　9800円	12メガ

やってきましたスポーツの秋。やっぱりスポーツと言えばアメフトでしょ。さあ、みんなで家にこもってアメフトだ。

テクモスーパーボウルついに開幕!!

大好評だったあのアメリカンフットボールゲームの『テクモスーパーボウル』がスーパーファミコンで登場するぞ。あれだけ完成度の高かったゲームが、スーパーファミコンでさらにパワーアップする。だから前作のファンはもちろん、前作を一度でもやったことのある人だったら、ヨダレをダラダラ流しながら発売を待ち焦がれるんじゃないかな。そんな読者のために、いち早くこのゲームを紹介するぞ。

最近のゲームは操作方法が複雑なのが多いけど、このゲームの操作方法は前作とほとんど変わっていない。65種類もあるフォーメーションの決定や、パス、タックルなど、ほとんどのプレーを✚ボタンと、ふたつのボタンで実行可能なのだ。これで初心者も安心だね。

スーパーファミコン版はより画面がきれいになり、なんといっても画面のチラつきがなくなったのが特徴。しかし変更点はそれだけではない。変更点の詳細はつぎのページだ。さあ、急いで読め!!

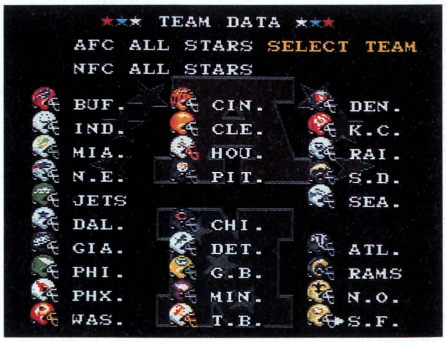


ファイナルスポーツそれがアメフト

⬅日本では馴染みの薄いアメリカンフットボールだけど、アメリカではファイナルスポーツと言われるほど人気があるのだ。その本場のNFL(ナショナルフットボールリーグ)を忠実に再現したのがこの『テクモスーパーボウル』だ。まるでプロレスラーのような体の選手がぶつかりあうシーンは、手に汗握る迫力だぞ。

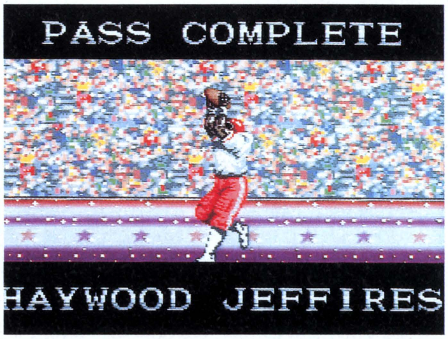
NFL公認だからここまでできる

➡このゲームに登場するNFLの全28チームはすべて実名。これは、NFLの公認だからできることなのだ。しかも、NFLP、NFLPA(アメフト選手の選手協会)の公認でもあるから、各チームの選手の名前も実名なのだ。あのムーンや、ケリーなどの有名選手を自由に操作できるなんて、アメフトファンにはたまらないね。





⬆これが試合の画面だ。なんとっ、前作であった画面のチラつきがないではないか。これだけで驚いちゃいけない。ほかにもパワーアップした点はまだまだあるのだ。



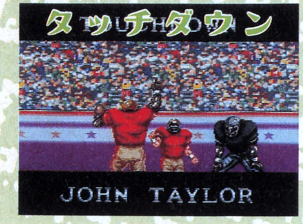
イカすビジュアルシーン

⬅選手がパスを投げるときや、パスをキャッチするときなどは、そのプレーをズズーンと拡大して見せてくれる。これは、前作にもあって大好評だったけど、今回はさらにパワーアップしているのだ。画面がきれいになったのはもちろんのこと、回転、拡大、縮小機能を使ったビジュアルシーンも登場するぞ。

前作とはココが違う

前作からの変更点は、大きく分けて4つ。タッチダウンしたときや、ハーフタイムショーなどのビジュアルシーンは格段にきれいになったぞ。ほかにも、天候が自由に変えられたり、ダイブプレーが加わったり、選手データが一新されたりと、盛りだくさんの内容だ。

迫力ビジュアルシーン



⬆タッチダウンした選手の名前が表示されるので、喜びもひとしおだね。

白熱した試合をさらに盛り上げてくれるのがビジュアルシーン。得点シーンや、パスキャッチなどのシーンは、拡大して見せてくれるのだ。もちろんグラフィックは、前作よりも格段にきれいになっているぞ。またハーフタイムショーもグラフィックが一新されたのだ(個人的には前作のパンチラギャルがなくなったのは非常に残念だなぁ。次回には復活希望)。

しかし、なんといっても最大の特徴はスーパーファミコンの回転、拡大、縮小機能を活かしたビジュアルシーンだ。詳しくは下の欄を見れば一目瞭然だ。見れ。



⬅なぜギャルのパンチラシーンがないんだぁ〜。

天候が変更可能に

今回は試合の天候が晴れ、雨、雪の3種類用意されている。雨や、雪の日の試合では選手が滑りやすくなったり、パスが通りにくくなったりするぞ。しかし、悪天候がすべてのチームに悪影響を与えるわけではない。天候によって有利になるチームも存在する。たとえば、雪の日の試合でのビルズはほかのチームに比べて選手が滑りにくくなる、という具合だ。

プレシーズンマッチ(野球でいえばオープン戦のようなもの)では、天候を自由に選べるので、これで練習すれば、雨や、雪の日の試合も恐るるに足らずだね。

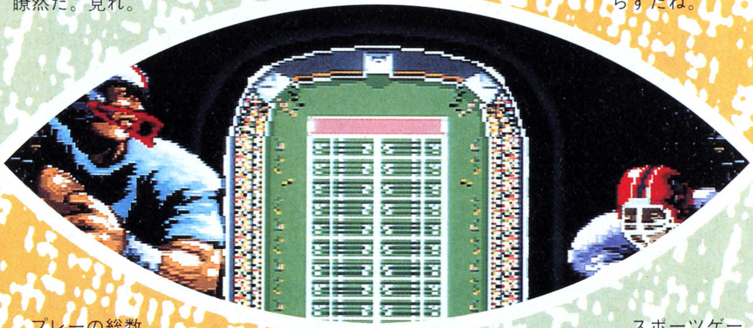


⬅天候はこの画面で自由に変えることができるぞ。

雪のなかでの決戦



➡こんな雪のなかでもアメフトの試合は行なわれるのだ。





⬆タッチバックをするには、ボールをキャッチ後にBボタンを押すだけ。



⬆これが、新しく加わったダイブプレーだ。短い距離を稼ぐには最適。

新しいプレーが加わった

プレーの総数は65種類にも及ぶ。しかも、前作になかったダイブプレー(ランニングバックがラインの上をジャンプして飛び越すプレー)も加わったのだ。タッチダウンまであと1ヤードぐらいのときには、ダイブプレーをすれば簡単にタッチダウンすることができるぞ。でも、守備側にダイブプレーを読まれると、失敗に終わってしまうので多用は禁物なのだ。

ほかにもタッチバック(相手のキックオフなどで、エンドゾーンでボールをキャッチすると、20ヤードライン上でプレーできるルール)もできるようになったぞ。

最新のチームデータ

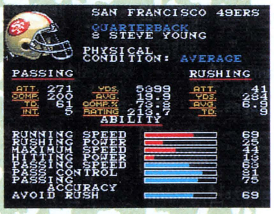
スポーツゲームには欠かせないのが、チームごとの選手のデータだよね。選手のデータは、実際の1992年のNFLの成績をもとにして作られているので、チームの強さは前作とかなり違う。前作では弱かったチームも強くなっていたりするのだ。通の人は選手のデータを見るだけで、チームの特徴もわかったりするのだから、選手のデータもバカにできないね。

ほかに気になるのが選手の移籍の問題。でも心配御無用。サンフランシスコ49ナースのクォーターバックは、ちゃんとスティーブ・ヤングになっているのだ。



➡これは攻撃のときの選手のポジション。本格的だね。

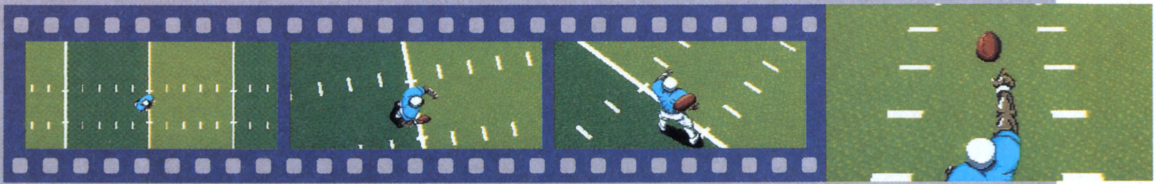
◆細かい選手データ◆



➡各選手のデータは、このように表示されるのだ。

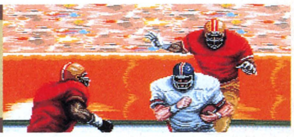
スーパーファミコンの機能をフル回転のビジュアルシーン

右の連続写真がクォーターバックがパスを投げるときのビジュアルシーンだ。よーく見ればわかると思うけど、このビジュアルシーンは、スーパーファミコンの回転、拡大、縮小機能をフル活用しているのだ。本物も顔負けの迫力だぞ。





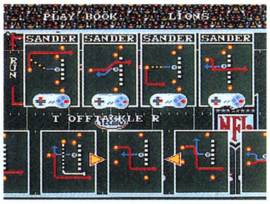
どのプレーでいくか？



試合について説明するまえに、アメフトを知らない人のためにルールを少し説明しよう。

アメフトは、野球のように攻撃側と守備側がはっきりと分かれているのが特徴。攻撃側は4回の攻撃で10ヤード進めば、ひき続き攻撃することができ、10ヤード進めなければ、攻守交代となるのだ。

得点方法はいろいろあるが、得点のほとんどがタッチダウン（攻撃側が相手のエンドゾーンにボールを持ち込むこと）によるもの。実際の試合では、そのタッチダウンをするために、いろいろなプレーを駆使して相手の陣内に攻め入ろうとするのだ。それはこのゲームでもあてはまるぞ。攻撃側は守備側に選択するプレーを予測されないように、慎重かつ大胆にプレーの選択をしなければならない。この駆け引きこそがアメフトの最大の醍醐味でもあるのだ。

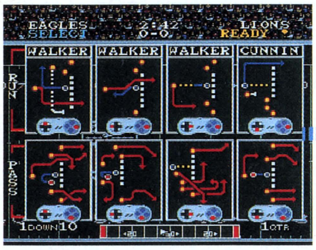


➡プレーの種類は変えることができるのだ。

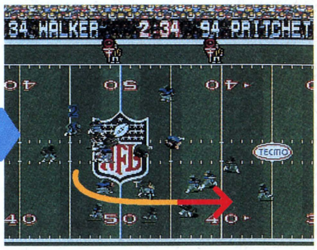
勝負のゆくえはキミの手に!!



ランでいくか

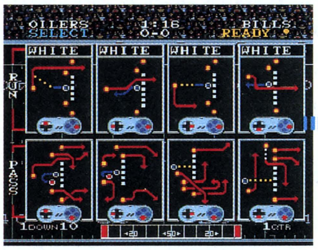


⬆ランプレーは、Aボタンと✚ボタンのどれかを同時に押すのだ。読まれるなよ。

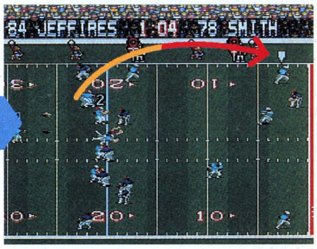


⬆ボールをもった選手をうまく操作して、ディフェンス陣のあいだを走り抜けよう。

それともパスか



⬆こんどはパスプレー。Bボタンと✚ボタンのどれかを同時に押せばよい。

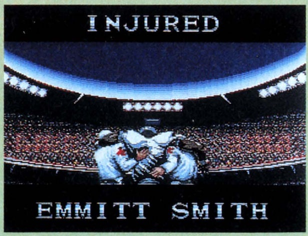


⬆す速くどの選手にパスするかを決めないと、相手にボールを取られてしまうぞ。

ときには負傷者も

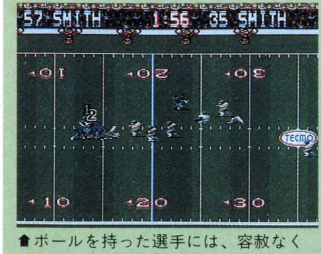
アメフトには激しいタックルがつきもの。プロレスラーみたいな大きな体をした選手がタックルをするシーンは圧巻だね。しかし、選手も生身の人間だから、ときにはケガをしたりするのだ。ケガをした選手は、しばらくのあいだは入院が必要。とうぜん退院するまでは試合には出られないので、チームの主力選手がケガをした日にゃあ目もあてられないぞ。くれぐれもケガには注意しよう。

ス、スミスがあ〜!!



⬆あまり激しいタックルをくらうと、選手がケガをしてしまうことも。

激しいタックルを受けたりすると……



⬆ボールを持った選手には、容赦なくタックルをかましてくるぞ。

退院おめでとう



⬆やった!!　やっとスミスの退院だ。試合での活躍を期待してるぞ。

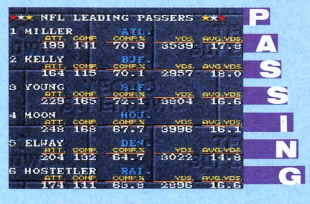
成績表にも目を配れ

試合に勝つには、選手の状態にも気を配る必要がある。選手のデータのなかに、そのときの調子を表わすものがある。いくら高い能力を持った選手でも、調子の悪いときには思ったほど活躍はしてくれないのだ。場合に応じての選手交代も必要だぞ。選手の個人成績も、見逃してはいけないぞ。選手の調子が悪ければ、自然と成績も悪くなるので、成績表でもチェックを怠らないように。個人成績には、パッシング部門や、ラッシング部門など、全部で9部門あるので、試合が終わるたびに見よう。

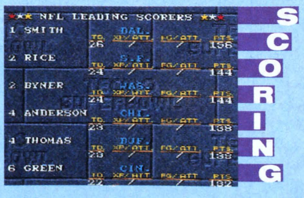


⬆選手の調子は名前の下に表示される。ちなみにこの選手は絶好調だぞ。

個人成績もひとめでわかる







開発状況

100パーセント仕上がりました。マニアはもちろん、アメフトを知らない人でも楽しめますよ。　テクモ　片野



祝 ファミコン10年史
失われた時を求めて

業界人たちが語る この10年

ファミコンが誕生してからちょうど10年。そこで業界創世期から現在までを、事情通たちに熱く語ってもらった。

ファミコン創世期を支えたソフトたち

——ファミコンが発売されて10周年ということでお集まりいただいたわけですが、まずはファミコンの発売日と本体と同時に発売されたソフトをすべて答えていただきましょう。(各解答はプロフィール内を参照)

山下　'83年7月15日だと思ったんですけど。

一同　おーっ。スゴい！

——さて正解ですが、『ドンキーコング』と『ドンキーコングJr.』。それと『ポパイ』なんですよ。

一同　エ～！

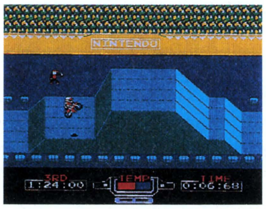
——みなさんが初めてやったファミコンのゲームってなんですか？

渡辺　僕は『テニス』が出たころにファミコン買って、あれにえらく感動したのを覚えてます。でもあのころは、他社の家庭用ゲーム機もいっぱい出ていて、まだファミコンブームなんかぜんぜん起こってないころでね。セガのSG3000でしたっけ？　あっちのほうが生き残るんじゃないかなとか、思ってた。

平林　最初に遊んだのは『ベースボール』でした。実際に自分で買ったのは『エキサイトバイク』のころです。あとから知ったんですけど、『エキサイトバイク』は『マリオ』のひとつ前の宮本茂さんの作品なんですね。それ以来ずっと宮本茂ファンです。

——ほかに、『ゼルダ』以前に宮本さんが作られたゲームってご存知ですか？

エキサイトバイク(任天堂)



⬅単純だが奥の深いバイクゲーム。初期の傑作！

平林　うーん確認したことはないけど、ほかに宮本さんらしいゲームは、なかったような気がするなあ。

渡辺　じつは『クルクルランド』って宮本さんでしょ？

山下　あれ宮本さんの作品だったんですか？

渡辺　『マリオ』チームってのは間違いないです。

平林　8人ぐらいいたんですよね。

浜村　今も変わらず任天堂にいるのかな？

渡辺　ウワサでは社外にいるってことですけどね。諸説入り乱れてますけど。だから、『マリオ』の作者がいっぱいいる(笑)。

サードパーティー参入 ファミコン活性化

山下　ぼくは昔からテレビゲームが好きで、家庭で遊びたいなと思ってたんですよ。それでバンダイだかエポックだかのやつを買ったりしてたんですけど、そのころからカセット式でもっといろいろなゲームが遊べるやつが出ないかなと夢のように考えてました。出ちゃったんですよ。そのあとファミコンを見たんですけど、そのときにいままでのゲーム機とは違うな



ってのを感じましたね。実際に買ったのは『ギャラクシアン』が出たときですね。ナムコが参入してから。それまではサードパーティーがソフトを作るっていうことはあまり考えられないことだったんですね、コンシューマーでは。それを最初ハドソンが参入して『ロードランナー』が出た。ナムコ参入後『ギャラクシアン』、『ゼビウス』と見せられて買いました。それからナムコのゲームはひととおりそろえましたね。

浜村　39シリーズとかもありましたね。3900円で『スカイキッド』とか『バベルの塔』とか。

山下　『バトルシティ』とか好きでしたね。

平林　『ファミスタ』の最初のころってそれじゃなかったですっけ？　3900円で。

浜村　安いですよね、今から考えると。

平林　『グラディウス』なんか50円だったもんな、あのころ(爆笑)。

山下　そういえば任天堂のソフトって、途中で値上がりしませんでしたっけ？　なんで値段上げたのかユーザーとしてわかんなかったんですよね。

渡辺　あれじゃないですか？　サードパーティーが参入しやすいようにしたんじゃないですか？　任天堂の安い値段が平均価格になっちゃうじゃないですか。そうすると他社が参入しにくくなっちゃうから。

浜村　僕は最初アップルとかのパソコンばっかりやってて、そのころはファミコンなんかバカにしてたんですよ(笑)。でも決定的に負けたなと思ったのが『ゼビウス』の登場ですね。あれはアップルじゃマネできないと思った。

渡辺　スクロールでわかりやすかったんですよね。『ゼビウス』とかはパソコンのゲームのスクロールと決定的に違いますからね。

浜村　話それるけど秘技ブームが起きたのも『ゼビウス』からでしたよね。コンプティークが『ゼビウス』の隠しコマンドを掲載して売上倍増したんですよね。

山下　あの号は完売したんです。

平林　あのコマンドの数字は、開発者のバイクのナンバーっていう話ですよ。

山下　情報の出元はふつうの子から来た１枚のハガキだったんです。試してみたら本当にできるってんで、了解取らずに載せちゃったという(笑)。

浜村　あれナムコからそうとうクレームついたって話ですね。今でこそウラ技って言葉が現代用語の基礎知識に載るまでになっちゃいました。あのころはなんで雑誌に秘技を載せるんだってそうとう大きな問題になったらしいですよ。

——今じゃあたりまえのことなんですけどね。

平林　あのね秘技でもなんでもないんですけど印象に残ってるのがね、『スーパーマリオブラザーズ』でしゃがんだままジャンプできるでしょ。その姿勢でコインの上にまたがった瞬間にポーズをかけて、キンタマリオってのあったでしょ(笑)。あれが印象深くてね。あれが初期の秘技文化を象徴してるなあって気がするんですよね。

ブーム満開のファミコン業界

渡辺　『マリオ』が出てから、やっとメジャーになってきたかなって感じですかね。ゲーム雑誌も『マリオ』以降でしょう。それまではパソコン誌に秘技が載る程度だったのが、ゲーム雑誌などのメディアに取り上げられて、行列ができて、なんだあれはということになって、やっと認知されてきた。それからＨなソフトの通信販売とか。倍くらいの値段でファミコン売ってる露店とか。ゴールドラッシュ時代ですよね。そのドサクサにまぎれて、ばかばかしい16連射とかも出てきたんですね(笑)。

山下　練習しましたよ(笑)。

平林　あのころって同時にジョイスティックブームでもありませんでした？

浜村　あれはうちのアスキースティックが元祖なんですよ。

渡辺　あれ重くって使いやすかったなあ。

平林　けっこう高かったんですけどね9800円で。

渡辺　当時毛利名人があれを使いたがって、ハドソンの人がすごく困ったとか(笑)。会社にまで持ってきちゃったらしくて。

山下　ジョイスティックが本当に欲しかったのは『ゼビウス』のときですね。

平林　ファミコンの優れたところって、ハードとかソフトとか言われてますけどやっぱりコントローラーでしょう。あれ10年間基本的に同じわけですからね。

山下　いまだに斜めに入りずらいパッドしか出せないメーカーもありますけど(爆笑)。

渡辺　あれは✚キーってのは任天堂しか出せないからなんですよね。だからＰＣエンジンとかメガドライブのはちょっと違った形になっちゃう。素直に✚キーにすれば斜めにも入りやすいんだけど、そうすると任天堂にお金払わなきゃいけなくなっちゃう。だから丸にギザギザつけたりとかしなくちゃいけないんですよ。

大ヒットソフトが出まくった時代

浜村　話変わりますけどバンダイが参入してきたときって衝撃的でしたよね。対抗機種をずっとやってたバンダイが参入したっていうので、任天堂の勝利が確定したというかね。

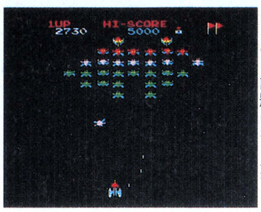
山下　バンダイはソフト見て衝撃受けましたよ(笑)。

浜村　最初なんでしたっけ？

山下　『キン肉マン』(笑)。

渡辺　『オバQ』ってのもありまし

ギャラクシアン（ナムコ）

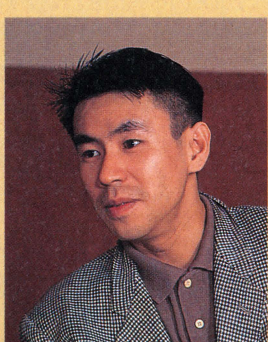


◀アーケード版にソックリなので話題になった。

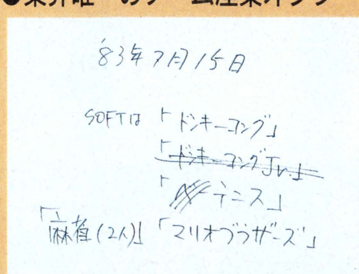
ゼビウス　（ナムコ）



◀隠れキャラや抜群の移植度でファンをつかんだ。



●業界唯一のゲーム産業オタク



ゲームアナリスト
平林久和
PROFILE

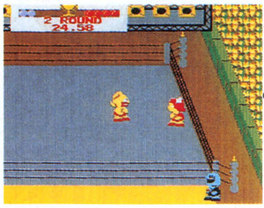
現在アスキーで２冊の単行本を執筆中。今回の対談はその単行本にも掲載される予定。①『ゼビウス』、『スーパーマリオブラザーズ』、『ダービースタリオン』②任天堂、アスキー③父を亡くしたこと。『テトリス』を巡るさまざまな事件。④大学生⑤ゲームと運命を共にしている。

※プロフィール内①好きなゲームソフト②好きなゲームメーカー③この10年間で印象に残った出来事④10年まえなにをしていたか⑤10年後なにをしているか

たね。けっこう「なんて楽しいんだろう」とか言いながらやってたんですけど(笑)。

浜村　あの当時が、出せば100万本って時代だったんです。『グラディウス』なんかそうとう作ったでしょう。

キン肉マン マッスルタッグマッチ(バンダイ)



←バンダイ十八番のキャラクターもの。

渡辺　あれ120万本くらい作ってるんですよ。作りすぎたんですよね。80万本売れても40万余っちゃうからね。で、流通が混乱してメーカーが作り控えを覚えたんですよね。いいゲームでも作りすぎるとクソゲーというか、売れ残りが50円になっちゃうということが起こるわけですよね。

平林　ゲームの価値観って3つの価値観があると思うんですよ。ユーザーの価値、マスコミの価値、流通の価値。『グラディウス』でいうと、ゲーム雑誌とかはいいゲームだといって褒めてた。流通関係も120万本くらい行くだろうと思ってた。でもユーザーの子供たちがついてこなかったわけですよね。そういうふうに3つの価値にギャップが出始めた最初のソフトじゃないかなと思うんです。あとの時代で言うと『テトリス』なんかは雑誌もユーザーもおもしろいっていうけど、流通がまったくわかっていなかった。それからさっき話に出たバンダイのゲームは、マスコミはほとんど褒めないけど、ユーザーと流通にはちゃんといけると。そういうパターンに別れはじめた時代でしたよね、今にして思うと。

山下　マスコミが一生懸命持ち上げたけどユーザーはそんなでもなかったゲームってほかにもあったような気がするんですけど。

RPGブームを生んだ名作ソフト

渡辺　売れないゲームでも少なく作っておけばいいゲームになっちゃうっていうのありますね。不思議な市場ですよね。『ドラゴンクエスト』(以下『ドラクエ』)のときってわりと最初から雑誌は扱ってましたよね。あれも作りすぎなくてうまくいった例ですよね。

浜村　あの当時パソコンのゲームやってた人たちは、RPGはおもしろいっていうのを知ってはいたんですけど、ファミコンには合わないとも思ってましたよね。それが今ではRPG全盛期なんですが、これはやっぱり『ドラクエ』があったからなんでしょうかね? まず最初に出たのが『ウィザードリィ』や『ヘラクルスの栄光』だったら、こうはなってないような気がするんですが。

渡辺　『ドラクエ』が良すぎましたね。いきなりベンツが出ちゃったようなもんで。本当にああいうゲームが出たおかげで、作るほうも目標ができましたしね。

浜村　堀井さんにあとから聞いた話によると、まず『ポートピア連続殺人事件』でゲームにはこういうお話を楽しむ世界もあるんだよというのを見せておいてそれから『ドラクエ』を出したという、ユーザーの成長を待つという形を取ったらしいですね。そこから考えると堀井さんという人は本当に頭のいい人ですよね。

渡辺　いろいろなシステムにしても、当時あれだけの物を作り出したというのはすごいですよね。

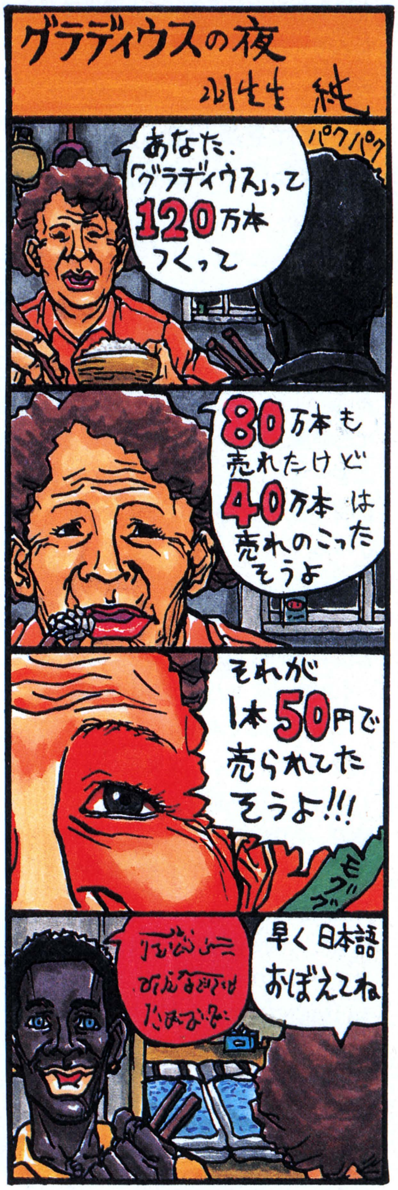
平林　それと『ドラクエ』ですごいのは、西洋の物を日本に持ってこようということに対しての努力ですね。親子物語っていう側面が強く出されていますよね。あれは日本人には、ああいう話が受け入れられやすいと探り出したのは立派でしたね。

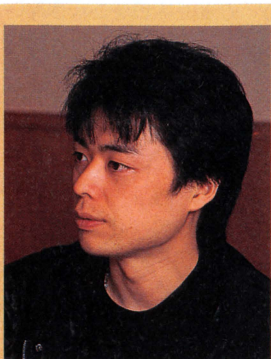
浜村　『ドラクエ』といえばね、ファミコン通信の創刊号で『ドラクエ』を扱ってるんですが、最後の敵の竜王の写真がバーンと出てるんですよ(笑)。今にして思うととんでもないですよね。当時を象徴してるなという感じですね。ストーリーもゲームの大事な要素だということがまだ認められていなくて、それよりも無敵コマンドのようにプログラムを解析することのほうがうるさく言われてたんですね。ま、ちょっと話は変わるけど、当時は雑誌編集部には必ず解析クンというのがいまして。ファミマガさんなんかは今でもウル技のコーナーは専門のプログラム解析の人が見つけてるっていいますからね。当時はファミ通にもいましたしね。

平林　また、必ずそういうコマンドが隠してありましたからね。

浜村　当時よくゲームの善し悪し

羽生生マンガ劇場





●なにも言わず小説を読もう

1983年7月15日
ドンキーコング
~~麻雀~~
麻雀
ベースボール

最近、テレビなどでニューメディアを語る機会が多い。ゲーマーと間違われた経験もアリ。①『ぷよぷよ』、『ストリートファイターⅡターボ』②任天堂、セガ、バンプレスト③ゲームキング決定戦④『1999年のゲームキッズ』を書いていた。⑤1995年から人工凍眠に入る予定。

GTV代表
渡辺浩弐
PROFILE

を言うときに、問屋さんのなかには、新規参入メーカーに「秘技入ってないとダメだよ」とか言ってた人もいたなんて話も聞きましたよ(笑)。

時代を築いた幾多のゲーム名人

山下　あと当時で忘れられないのは名人ブームですね。
浜村　渡辺さんは名人いっぱいお作りになったんですよね。
渡辺　インドマンくらいですけどね(笑)。あれは名人ブームに対しての逆襲というか……。今考えると名人ってバカみたいですね(笑)。
浜村　名人が映画になってましたからね。
山下　あれおもしろいですよ(笑)。
渡辺　あれ僕も制作に参加してるんです(爆笑)。仕事としてこのゲーム業界に入ったのはあの映画がきっかけなんですよ。
浜村　ブランドとして有名だったのは、やっぱり高橋名人ですね。
渡辺　高橋名人と毛利名人ね。連射の仕方も違うんですよ、高橋撃ちと毛利撃ちとかいって(笑)。高橋撃ちは秒間16連発できるけど命中率は8割なんです。で、毛利撃ちは秒間13連発しかできないかわりに命中率が9割を越える(笑)。力の高橋と技の毛利とかいってね。ふたりが主人公のマンガが4つくらい連載されてましたよ。プリンス毛利と原始人高橋ってね(笑)。でもじつは当時から子供たちのほうがうまかったですね。だから名人の存在って最初からギャグだったんじゃないかなと思うんですよ。
浜村　問屋さんのなかには秘技といっしょに「名人作んなきゃダメだよ」なんて話もあったとか(笑)。
山下　名人乱立時代(笑)。
平林　でも、ファミコン業界の現在と未来を考えるとねえ、今こそ名人が必要なんじゃないかなって気もしますけどね。『シムシティー』の名人とか『スペースシップウォーロック』や『エルフィッシュ』の名人とかね(笑)。昔と違ったシステムのゲームが現われた今、新しい価値観を持った名人が必要なんじゃないかと。
――この10年でスーパーファミコンが出たりディスクシステムが消えてしまったりといろんなことがありましたが……。
浜村　ディスクシステムも『ゼルダの伝説』はいいゲームだった。
平林　僕は『ゼルダ』が最初で最高のソフトだったと思うんですが。
渡辺　本当に良すぎましたね『ゼルダ』は。
山下　ぼくらの想像の上を行ってるんですよね『ゼルダ』は。たとえば『ゼルダ』クリアーして裏面が始まったときは愕然としましたね。もう1回できるなんてスゴイってね。

シムシティー　(任天堂)



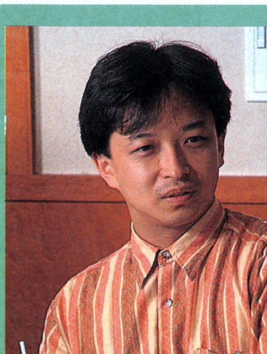
⬅プレーヤーによって個性が出せるのがよい。

ハードで見るゲーム業界の昔

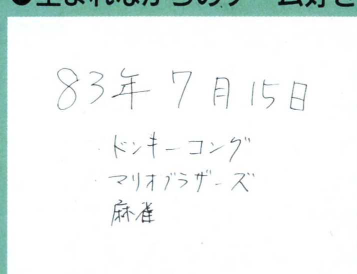
平林　ディスクはあの電話回線使って書き換えするっていう話もあったでしょう?
渡辺　イマジニアあたりが割りと積極的にやってたんですけど、結局いろんなとこから圧力かかっちゃいまして。電話回線でソフトを供給すると、流通がいらなくなっちゃったりするでしょう。その絡みですね。最終的にはマップやキャラクターのデータだけを供給するという形にしようという案も出たんだけど、それだけのために回線のシステムなんかを買うこともないなというのでボツになっちゃったらしいです。当時はまだ情報を売るというかソフトを売るという感覚がなくて、大根を売るのと同じ感覚でファミコンを扱っていた問屋もいた。
浜村　CD-ROMとかが同じような運命になるんじゃないかという声もありますよね。
渡辺　CD-ROMは原価が安いとかいうけど、普通のROMも安いんですよ原価は。材料的には変わらないですよね。だから任天堂はCD-ROM以外にも大容量D-RAMとかの研究も平行してしてると思うんですよ。タイミング見てその時代に適したものをちゃんと出せるようにね。ファミコンがうまくいったのも、あのタイミングであの形態であのレベルのマシンを出したからでしょう。もしあれより早いタイミングで質の落ちるマシンを出してたらだめだったろうし、あれより遅く高性能のマシンを出してもだめだったんじゃないかな?

ゲームハード戦国時代の歴史

平林　あのころはソードとかヤマギワ電機とかエポックとかバンダイだけじゃなくて、アメリカのフィリップス社とかからも家庭用ゲーム機が発売されてて、順番からするとファミコンって12番目のマシンになるんですよ。だから先発したファミコンが独占市場を築いたという偏見ってあると思うんですけど、じつは超後発機種なワケですよ。で、同じ日にセガSG1000出てるし、その翌々月くらいにはカシオもゲームマシンを出してる。
浜村　幻のマシンっていうのがけっこうありましたよね。
平林　タイトーと京セラが組んでニューマシンを作るって話ありましたよね。あと富士通とコナミ。そして当時実際にモノになったのがNECとハドソンね。そのころになると、もうハードだけでもソフトだけでもだめだという考えかたが身についてきたころですよ。任天堂のようにハード屋兼ソフト屋兼ファミコン振興協会理事長みたいな、ひとり3役をこなさないと、このビジネスやっていけないという考えかた。
――結局うまく生き残ったのは、PCエンジンとメガドライブですよね。こういう流れを見てて感じることっていうのはありますか?
渡辺　最近、家電メーカーがゲーム機作ってますよね。あれで勘違いしてるなと思うのが、ファミコンのショボイ絵で3000万台売れたから、そこらへんのクオリティー上げれば3億台行くんじゃないかとか(笑)、そういう単純な比較論で、盛り上がってる気がしますね。



●生まれながらのゲーム好き

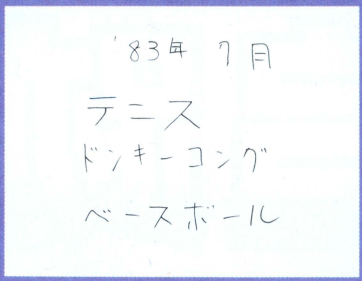


スタジオベントスタッフ代表取締役
山下　章
PROFILE

業界初期からライターとして活躍。浜村編集長と10年以上まえからの仲良し。①『F-ZERO』、『ぷよぷよ』②任天堂③コンピューターゲームがここまでメジャーになったこと。④パソコンのアドベンチャーゲームを毎日のようにやりまくっていた。⑤事業拡張。



●週刊と月刊の両刀使い！



週刊×月刊ファミコン通信編集長
浜村弘一
PROFILE

おなじみの本誌編集長。別名は浜村通信だが、そう呼ぶ人は少ない……。いつも優しい瞳で業界と本誌編集者を見つめている。①『天下統一Ⅱ』(パソコン版) ②愛憎あふれすぎて特定できない③阪神タイガースの優勝④大学生＆フリーライター⑤編集者＆タイガースファン

ゲーム業界の未来を真面目に語る……

──ここでちょっとお話を変えまして、最近の業界全体について聞きたいんですが。

渡辺　どんなメーカーが伸びて、いるのかってこと？

平林　伸びてるところもあるし、ひと休みって感じのところもあるよねえ(笑)。

浜村　いいソフトでもかならず大ヒットってわけでもない。

山下　う～ん、今は景気自体が悪いですからね。そのなかでもゲーム業界はまだましなほうでしょう。でも、今好調でも先の流れを考えていない会社はダメだと思うな。

渡辺　景気のいい会社ほど、油断できないってことですか。

平林　利益の使いかたが重要なんです。ただ、会社の規模を大きくすればいいってもんでもない。任天堂の話になっちゃうけど、あそこはこの10年で社員は2割くらいしか増えてないでしょう？　そういうの考えたら任天堂はすごい会社なんだなと。

渡辺　ソフトの売上でいえば全体は伸びている。ただしソフトの本数も増えてるから10000本いけばいいっていうソフトもある。

ちょっと明かるい未来のお話

──未来と言えばスーパーファミコンCD-ROMが待望されていますが。

渡辺　制作者が待ってるっていうより、CD-ROM発売に向けて各メーカーが接待費とか使っちゃってるじゃないですか。任天堂がCD-ROM出しませんとかなるとその担当者マズイわけですよ。さんざんキャバクラ行ったりしてCD-ROM勉強会とかいってるでしょ(笑)。

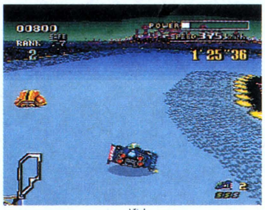
浜村　スクウェアさんに行ったときに完全防音設備の部屋を見せられて、「最初サウンドルームにするはずだったんです。CD-ROMが出ないので仮眠室になってます」って言うんですよ(笑)。

平林　任天堂はいつもやるんですね。メガドライブのときにもそうだったでしょう。メガドライブの発表があったのと同じホテルで、スーパーファミコンの発表やって、メガドライブ売るぞってときに、スーパーファミコンで『ファイナルファンタジー』と『ドラクエ』が出るってニュースを出す。

山下　それに対してメガドライブの最初は『スペースハリアーⅡ』

浜村　ま、あのへん任天堂はうまいですよね。

F-ZERO　(任天堂)



渡辺　じつは僕はねCD-ROMの必要性ってあまり感じないんですよ。宮本さんがもしあるとしたらって話をしたことがあるんですけど。500タイトルくらいソフトがそろっていればハードの意味が出ると。

山下　日本の場合、余裕のある任天堂を除いてハード発売と同時にソフトが間に合ってないじゃないですか。本当ならソフトが10タイトルなりできるまでを、ハードができるまでの過程としてみて、それから出すべきじゃないかと思うんです。これから新ハードを出すメーカーには、ぜひ慎重にやってほしいですね。

浜村　もっと言っちゃえば、最初にできたすばらしいソフトのためにマシンの仕様を変えちゃうくらいの体勢が整ってないとね。だからNECはつらい立場だったわけだし。任天堂には『F-ZERO』でレースゲームは終わりです、くらいの根性があった。それぐらいの心構えでソフト開発をやってるから、強いですよ。

羽生生マンガ劇場



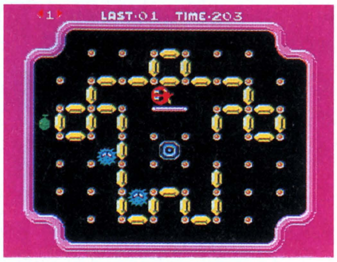


業界著名人の集う座談会でもわからなかった謎をあばくッ

ザ・追跡

1 『クルクルランド』はあの宮本茂が作った？

あのマリオの生みの親、宮本茂さんが『クルクルランド』も手掛けていた？ そういわれると『スーパーマリオ』と『クルクルランド』は、画面の印象などが似てるような気もしないでもない。速攻で任天堂に確認してみたが、宮本さんは、『クルクルランド』には関係していないとのこと。あら、わかりやすいお答え。宮本さんは『マリオ』のほかに、『エキサイトバイク』、『デビルワールド』、『ワイルドガンマン』、ほか多数手掛けたんだそうだ。





⬆⬅似てるデッシェ。言われてみれば、そうかもしれんねえ、なのだ。

2 ファミコンサードパーティー参入早いもん順ベスト5

いまでは大小あわせて、100社前後もあるサードパーティーと呼ばれるゲームソフトメーカー。最初に参入サードパーティーとなったのはハドソン。6番手以降はデービーソフト、アイレム、エニックス、サン電子、アスキー、セタ、バンダイ、ポニーキャニオン、東芝EMI（すべてソフト発売日に基づいたデータ）へと続く。

各メーカーは、ファミコンに参入するために幾度となく任天堂へと足を運んだのだそうである。あまりに多いので、あるメーカーの渉外担当者は東京－京都間の新幹線回数券を常時携帯していたという。ご苦労様。

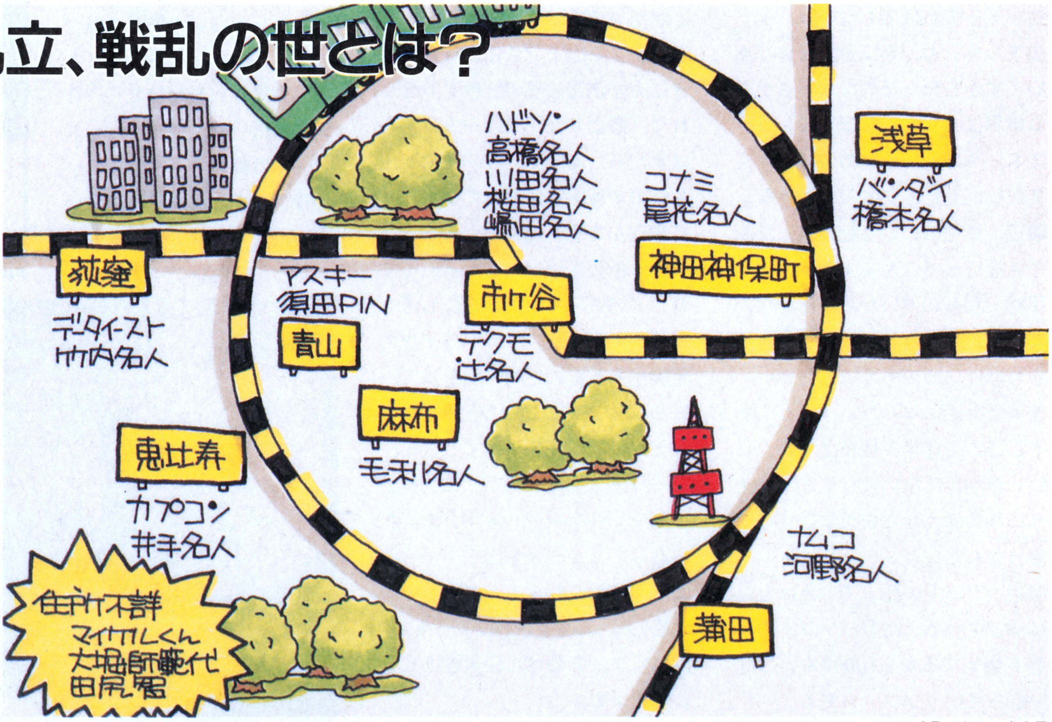
サードパーティ早いもん順ベスト5

	参入メーカー名	ファーストゲーム
1	ハドソン	ロードランナー
2	ナムコ	ギャラクシアン
3	ジャレコ	エクセリオン
4	タイトー	スペースインベーダー
5	コナミ	イー・アル・カンフー

3 名人乱立、戦乱の世とは？

高橋名人、毛利名人の爆裂人気をうけて、全国のメーカーからドカドカ名人が誕生した。世を賑わせた名人たちのほとんどはメーカーの広報宣伝マンが兼任しており、名人という職業を生活の糧としていた人(専業名人)は、マイケルくんと毛利名人だけ(編集部調べ)。

そんな名人繁栄時代、どんな名人が活躍していたのかひと目でわかる右の地図。東京だけでも15人もの名人が活躍してたというのだから恐れ入る。なお、名人とよばれた人たちは、あまり同じ会社に長く在籍していないことが多く、このなかの名人で、現在も同じ会社に勤務しているのは数える程度。



イラスト：二木志乃

ダメになった企画はどーなったのかぁ?

新型ゲーム機の構想はたくさん生まれた。幻のハードの噂も生まれたが、けっきょく、いまも生き残っているのはファミコン、PCエンジンとメガドライブ。

昔のゲーム雑誌を広げてみればあるわあるわ。本当に発売したのか、誰も持っていないのか、PCエンジンSG用高級コントローラー"パワーコンソール"。ようやく発売されたのもつかのま、あわれバブルの崩壊で使い路がなくなってしまった野村証券の『ファミコントレード』。

メガドライブ対応のディスクシステム。どーなってるのぉ。つまり、ゲーム業界も紆余曲折、暗中模索しながら進化するのね。



⬆『ファミコントレード』様近影。これで高騰したタイトー株を買いましょう。



⬆結果的にメガドライブ用ディスクに取って変わったのか、メガーCD。

ファミコンは12番目だった

ファミコンが家庭用ゲーム機のルーツで、しかも業界の最先端マシンだったと思っている人は多いだろう。だが、実際は国内の家庭用テレビゲーム機では、最後発ともいえる12番手だったのだ。意外。

家庭用ゲーム機出現リスト

1	カセットビジョン(エポック社)
2	インテレビジョン(バンダイ)
3	オデッセイ2(フィリップス)
4	ぴゅう太(トミー)
5	M5(ソード)
6	ゲームパソコン(タカラ)
7	マックスマシーン(コモドールジャパン)
8	ダイナビジョン(ヤマギワ電気)
9	アルカディア(バンダイ)
10	アタリ2800(アタリ)
11	ぴゅう太ジュニア(トミー)
12	ファミリーコンピューター(任天堂)

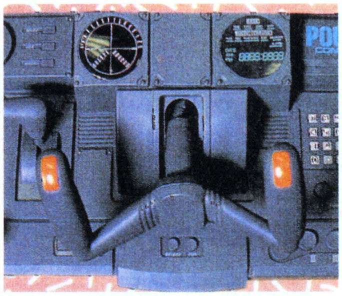


パワーコンソールは本当に発売された?

座談会の部分では収録しきれなかったが、PCエンジン用の超豪華なコントローラー、パワーコンソールが実際に発売されているのかが話題になった。パワーコンソールとは、あのPCエンジンスーパーグラフィックスがまるでゲームカートリッジのようまるごと収納できるスーパービッグサイズ。しかも、標準価格は59800円ッ! はたして、日本にこのコントローラーを購入した三国一の幸せ者はいるのだろうか。

問い合わせてみたところ、アレは結局、発売しなかったそうである。カタログモデル(メーカーがカタログに商品を掲載する、発売確定商品)として、発売する寸前で中止になったそうである。一番の問題はやはりあのビッグな値段でしょうか。それとも、アメリカ人もビックリのビッグサイズゆえのことでしょうか。

パワーコンソールは全世界中にサンプルの1台しかないのだ。



⬆とにかくデカい、パワーコンソール。床の間に飾って置くのもよいですね、ハイ。

ネオジオがテレビCMをバカスカ流せるワケは?

ファミコン、PCエンジン、メガドライブ。3大ハードに最近、飛ぶ鳥をも落とす勢いのハードがある。ネオジオである。とにかく、よく街で見かける。ビデオレンタル店、ゲームセンター(この場合はMVSとして)、そして個人で買って所有している場合。ネオジオはどんな状況でも、同じソフトで遊ぶことができるのが魅力だ。

しかし、ネオジオの本当に凄いところは、テレビでバンバンCMを流せること。本来、アーケードゲームのCMは民間放送の放送倫理規定で規制されている。だが、ネオジオはアーケードゲームでもあるし、家庭用ゲーム機でもある。つまり、CMは家庭用ゲーム機の広告をしているといえるわけ。だから、アーケードで動くゲームのCMをジャカスカ流すことができるのだ。ハードとソフトをレンタルするという大胆な試みから始まった、おそるべきネオジオパワー。マスコミをも凌駕しているのか。100メガショーック。



⬅いまバンバンCMが流れている『サムライスピリッツ』である。

SUPER Famicom

SDガンダムの本格アクション&シューティングゲーム第2弾!!今度の主役にはZガンダム、MK-Ⅱ、百式の3人(?)を大抜擢!選んだMSによってストーリー展開とエンディングが変わるから、三機三様、三倍楽しめるぞ。エヘン。スピード感あふれるアクションステージでは、Zのウエーブライダーをはじね、それぞれの特徴を生かしたパワーアップ・システムで攻撃力がアップ!スペシャル・ウエポンも大炸裂だ!



機動戦士 SDガンダム 2

アクション&
シューティングゲーム 8M ¥8,800(予)(税別)

- Zガンダム、MK-Ⅱ、百式から好きなMSを選んでゲームスタート!選んだMSによって、ボス・キャラやマップやエンディングがチェ〜ンジ!
- 変形、パワーアップ、スーパーウエポンとガンダムワールドならではのシステムも思いっきり楽しめるぞ!
- 2P同時プレイのVSモードでは、サイコガンダム等の超巨大キャラも操作可能!



周囲を見よ

●自分本位のヤングたわけどもよ、周囲を見、第三者の視点より自己を見つめよ。すなわち人のふり見てわっはっはであり、井のなかで蛙落としであり、陽気で愉快な必殺技。ぬ、またもや間違っておる。

●彼女に、「もうあなたのことしか考えられない」と言われた。

（東京都　アニスファーム命）

●すなわち彼女はテストの答案用紙に貴様の名ばかり書き０点必至で落第確実浪人決定。勉強に力を入れるようアドバイスするが吉。

●２ヵ月まえに出したはがきがまだ載っていない。いつまで待てばいいですか。（福岡県　ボツ夫）

●とぼけた奴め。はがきは出せば載るというものではない。鍛練に鍛練を重ねたスカポンな内容こそ真の力を発揮し、500倍の倍率を勝ち抜き掲載されるのだ。すなわち貴様はベリラッキーガイにて吉。

●松本は今朝もしあわせですか。

（宮城県　桜一世）

●伊代は金借りて毎朝しあわせでありいずれ借金地獄にて夜逃げ。

●じゃあ、バナナのあとのお楽しみは？（山形県　むれる想い）

●バナナのあとは皮で転倒が掟。

●コンピューターのガイルはろくにためないでソニックブームやサマーソルトをガンガン使うのでずるいと思う。（東京都　98式ＡＶ）

●某有名格闘ゲームのヤサ男であるな。奴は電源ＯＦＦ時に一生懸命ためておるのだ。それを貴様との対戦時に一気に大放出しておる。

●クーピーペンシルはもう古いですか。（愛知県　ゲップ屋）

●なにを抜かすかたわけめッ!! すべてが芯であるクーピーペンシルこそ色鉛筆の真の王者。いわばキングオブカラーペンソーである。

●焼肉を死体の肉と思って食うとドキドキする。（東京都　ペ森）

●焼肉これすなわち美味なる死骸。ちなみに刺身は生の死骸であり、スモークハムは煙責め後の死骸。

●クーラーが「うぎゅー」とか「ぶぎゃー」と変な音を出す。アルゴマン助けて!!（東京都　微笑三太郎）

●それはクーラーのため息であり冷房装置の恋の季節。帝国特製アルゴガールを送るので対処せよ。

●どうして時代劇に出てくる「おとっつぁん」は、いつもいかさまバクチでハメられますか。

（大阪府　シビップ）

●博打で負けて重き病に倒れて娘に介抱されてこそ本物のおとっつあんであり、全国の父のお手本。

●『ウィズ』で宝箱のワナにはまったときとかの「おおっと」というのがたまらなく好きです。

（静岡県　ガラスの剣）

●『ウィザードリィ』のメッセージであるな。我が偉大なる総統は「石のなかにいる」というメッセージがお気に入りのロストマニア。

●日焼けでむけた皮を食べるのにこってます。おまえも食え。たまんねえぜ。（新潟県　いもへい）

●よい。垢や目ヤニなども食い、人体リサイクルを目指してよい。

●足のゆびのあいだのカスを食べた。あの味には震えたね。

（新潟県　タラスケ）

●ぬ、またもや人体リサイクル野郎であるな。なんでも食ってよい。

●昼から工藤兄弟はきつい。

（埼玉県　もやっし）

●すなわちウキウキウオッチンのナイスブラザーであるな。オープニングだけ他チャンネルを見よ。

●キスはいちごの味ですか。

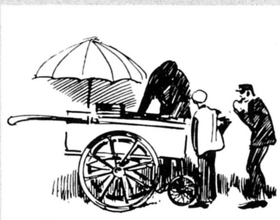
（大阪府　べんち）

●否。基本的にはバナナの味であり、場合によってはホルマリンの味のときがある。なお、大いなる総統のキスはイカの味であり凶。

●ズにゅッ!!（兵庫県　玉大王）

●バグ者め。総統と10回接吻の刑。

ゲーム帝国



聖なるファクシミリ、超電磁ファックスが完成。ハイテク満載で重量は2トンだが、機能は一般のファックスと同様にて残念。

悪魔の安楽椅子



■悪魔さん、大ニュース!!　なんと「へのへのもへじ」は、そのままカタカナでも使えるんですよ。

（島根県　吾郷知哉）

●お、「大ニュース」ってフレーズ、久し振りだねえ。「聞いて聞いて大ニュース大ニュース」ってのが基本だがな。最近はこのフレーズ使う奴がいねえときたもんだ。まったく残念だ……。あ、カタカナでね、ほほう。

■漢字の顔を考えました。「人乙人乙六凶口」ってのはどうでしょう。（静岡県　ジョンポ○チン）

●ん？　なになに!?　“人”が眉で、“乙”が目、“六”が鼻で“凶”が口で、“口”が顔の輪郭か。なんだかねえ。「ヒトオツヒトオツロッキョウコウ」ってのが不気味だ。

■お願いだから、貴様とかたわけとか痴れ者とかゆうのやめないで。（愛知県　マッチョマンの友達）

●ああ、語り部のジジイのアレだな。あのジジイは絶対やめねえよ。ああ、そういうジジイなんだよ。俺様に金借りるときも「貸してよい」かなんか言いやがって強引なジジイだぜ。まあなかなかナイスジジイだがな。

女神の四の字固め



■“レディスコミック”ってカッコつけんなあ!!“女版エロ本”って言えー!!（埼玉県　β山口）

●ちょっと違うわ。正しくは“女用エロまんが”かな。

■今年の夏はKまで行きたい。あける、あてる、あげる、あえる、あまる、あさる、あせる、あれる、あなる、あきる、あびる。（秋田県　そ「宇と宇野」ばっか）

●出たわね、バグったペプシ野郎。もう夏は終わっちゃったのに。秋になってからZまで行くがいいわ。

■人間はなんで、お立ち台なんかに乗り、パンツを見せるまで踊らなければならないんですか。

（神奈川県　ぬっぴょ）

●人間は、ってあんたねえ……。踊らなきゃダメなのはボディコンジュリアナギャルよ。あんたはいいの。

■『クッキングパパ』の正体は『マジンガーZ』のボスである。似すぎ!!（大阪府　中山真作）

●やーね、ホントに似てるわね。あのアゴといい、あの体格といい。でもいまどきのヤングちゃんは『マジンガーZ』のボス、って言ってもわかんないかもねー。

ゲーム情報資料館

もう攻略本はいらない

樹帝戦紀

スーパーファミコン　エニックス　発売中　9600円

なつかしのテレビアニメ『聖戦士ダンバイン』を思い出すような、かっこいいユニットが多数登場するシミュレーションゲーム『樹帝戦紀』。このゲームにはいろいろなモードがあるが、今回はキャンペーンモードを攻略だ。

全ユニットのデータ表を大紹介だ

ユニットにはそれぞれ、対空攻撃用や間接攻撃用など役割が決まっている。全ユニットの攻撃方法や移動力と射程、攻撃力(STR)と防御力(DEF)を紹介するぞっ。ユニットの特徴をよく理解しておこう。また、敵を全滅させたときにもらえる経験値が10になるとACEにレベルアップする。その場合の能力も紹介しておくぞ。

アルギア連合軍

名前	レベル	攻撃タイプ	移動	射程	STR	DEF
トーイ	STD	対地	5	1	5	45
	ACE	対地	7	1	5	125
ボビー	STD	対地	4	3	30	50
	ACE	対地対空	4	5	30	105
ワゴン	STD	対地	12	1	10	45
	ACE	対地対空	14	1	10	125
ライダー	STD	対地	8	1	70	45
	ACE	対地対空	10	1	120	105
ブーム	STD	対地	6	4	50	40
	ACE	対地	10	4	100	70
ジャギ	STD	対地	8	1	70	90
	ACE	対地	8	1	120	90
ゾック	STD	対地	4	1	150	220
	ACE	対地	8	1	150	220
シューター	STD	対地	5	6	90	60
	ACE	対地	7	6	170	60
フリーズ	STD	対空	10	5	80	150
	ACE	対地対空	10	7	130	150
ヒューイ	STD	対地	10	1	30	50
	ACE	対地	12	3	110	50
ドラン	STD	対地	12	3	90	60
	ACE	対地	12	3	170	60
バーン	STD	対空	14	5	100	80
	ACE	対空	14	5	150	80
ハイパー	STD	対地	0	9	120	70
	ACE	対地	0	11	220	70
アーク	STD	対地対空	4	1	70	70
	ACE	対地対空	6	8	170	170

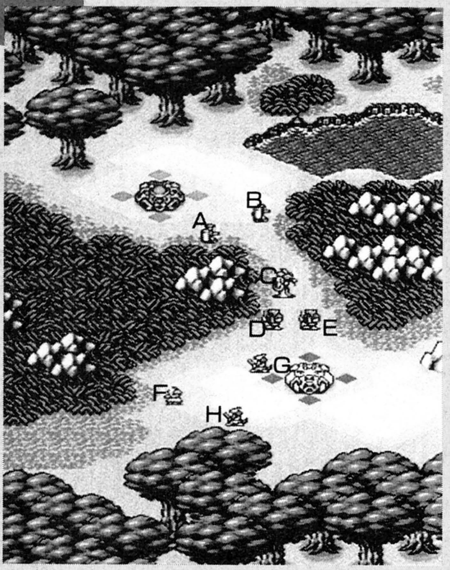
バルモンディア軍

名前	レベル	攻撃タイプ	移動	射程	STR	DEF
ルドラ	STD	対地	5	1	5	45
	ACE	対地	7	1	5	125
ザンギ	STD	対地	4	3	30	50
	ACE	対地対空	4	5	30	105
レガシー	STD	対地	12	1	10	45
	ACE	対地対空	14	1	10	125
ファイネ	STD	対地	8	1	70	45
	ACE	対地対空	10	1	120	105
ルーイン	STD	対地	6	4	50	40
	ACE	対地	10	4	100	70
バーム	STD	対地	8	1	70	90
	ACE	対地	8	1	120	90
ビュー	STD	対地	4	1	150	220
	ACE	対地	8	1	150	220
ランチャー	STD	対地	5	6	90	60
	ACE	対地	7	6	170	60
スカイ	STD	対空	10	5	80	150
	ACE	対地対空	10	7	130	150
キャリアー	STD	対地	10	1	30	50
	ACE	対地	12	3	110	50
ファイン	STD	対地	12	3	90	60
	ACE	対地	12	3	170	60
イーグル	STD	対空	14	5	100	80
	ACE	対空	14	5	150	80
スーパー	STD	対地	0	9	120	70
	ACE	対地	0	11	220	70
ゼットン	STD	対地対空	6	4	150	220
	ACE	対地対空	8	6	170	220

キャンペーンモードの攻略法を紹介するぜ!!

このゲームの主役はなんと言ってもキャンペーンモード。このモードの全20面のうち、中盤の10面までのマップ公開。加えて味方ユニットと敵ユニットの初期配置と、敵ユニットの経験値(EXP)を表にしてあるぞ。また、シナリオの攻略方法も教えちゃうので、これがあればシナリオクリアーに大いに役立つことまちがいなしだぜ。

no1 アルギア奪回



まずは経験値を稼ぐのだ

まずは、いちばん最初のシナリオだ。このマップをクリアーするのは難しくはない。ジャギで敵の足を止めておき、ボビーで敵ベースを占領すれば簡単にクリアーできる。しかし、それではユニットを成長させられないぞ。ACEになれば、能力が飛躍的に高くなるので、このシナリオでは地道に敵を倒して、ユニットの経験値を上げることに専念しておこう。

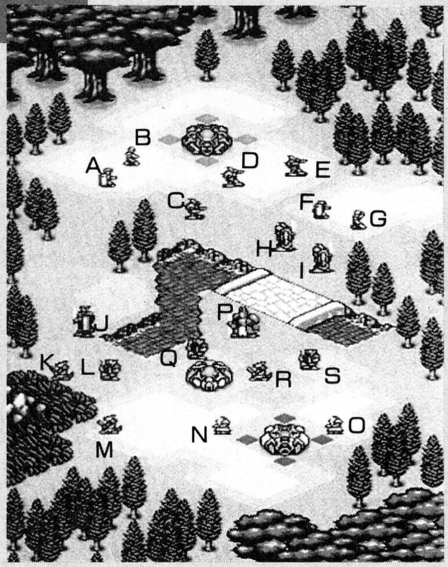
味方初期配置

NO	名前	EXP
A	ボビー	0
B	ボビー	0
C	ジャギ	0

敵配置

NO	名前	EXP	NO	名前	EXP
D	ザンギ	0	G	ルドラ	0
E	ザンギ	0	H	ルドラ	0
F	ファイネ	0			

no2 破壊神「ビュー」



味方初期配置

NO	名前	EXP
A	ボビー	0
B	トーイ	0
C	ライダー	0
D	ライダー	0
E	ライダー	0
F	ボビー	0
G	トーイ	0
H	ジャギ	0
I	ジャギ	0

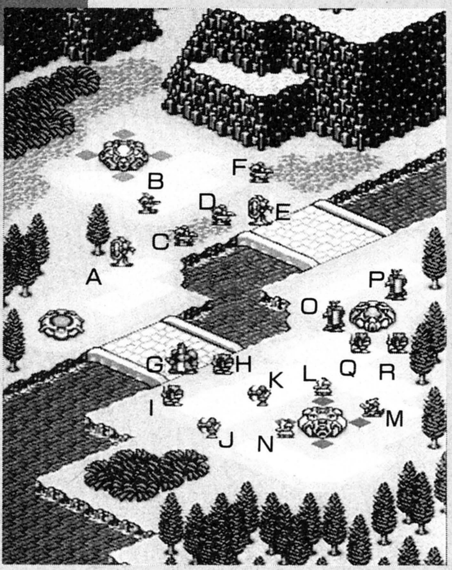
敵配置

NO	名前	EXP
J	バーム	0
K	ルドラ	0
L	ザンギ	0
M	ルドラ	0
N	ファイネ	0
O	ファイネ	0
P	ビュー	0
Q	ザンギ	0
R	ルドラ	0
S	ザンギ	0

間接攻撃でビューを倒せ

このシナリオの最大の脅威は、敵ユニットのビューだ。まともに戦うと大きな被害を受けるぞ。ビューを倒すには、間接攻撃が可能なボビーで遠距離から攻撃するのがよい。ビューを倒せば、クリアーは目の前だぜ。

no3 ドゥールブリッジ攻略



味方初期配置

NO	名前	EXP
A	ジャギ	0
B	ライダー	0
C	ブーム	0
D	ブーム	0
E	ジャギ	0
F	ブーム	0

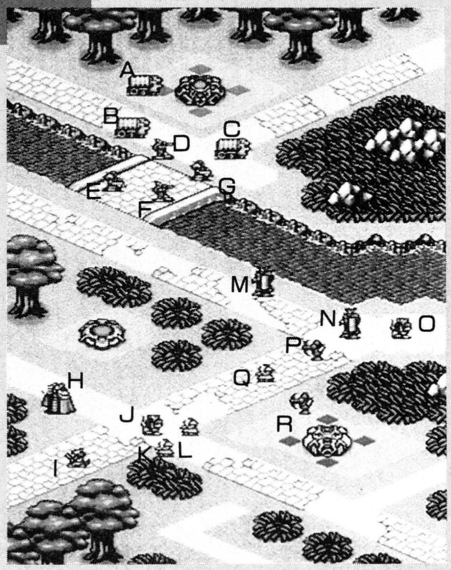
敵配置

NO	名前	EXP
G	ビュー	0
H	ザンギ	1
I	ザンギ	1
J	ルーイン	1
K	ルーイン	0
L	ファイネ	0
M	ルドラ	0
N	ファイネ	0
O	バーム	0
P	バーム	1
Q	ザンギ	1
R	ザンギ	1

足止め作戦で攻略だ

このシナリオにもビューが登場するぞ。マップ左側にある、自軍の魔導石(ユニットが補充できる)を拠点にビューと戦え。そのあいだに、別ユニットで右側の敵の魔導石を占領すれば、楽に敵のベースを占領できる。

no4 激走！武装幌馬車部隊



味方初期配置

NO	名前	EXP
A	ワゴン	0
B	ワゴン	0
C	ワゴン	0
D	ライダー	0
E	ブーム	0
F	ライダー	0
G	ブーム	0

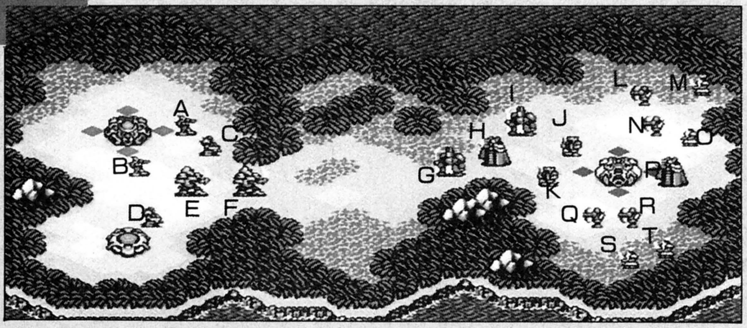
敵配置

NO	名前	EXP
H	ランチャー	1
I	ルドラ	0
J	ザンギ	1
K	ファイネ	0
L	ファイネ	0
M	バーム	1
N	バーム	1
O	ザンギ	0
P	ルーイン	1
Q	ファイネ	0
R	ルーイン	1

ワゴンでいっきにベース占領

このシナリオから敵軍にランチャーが加わるぞ。こいつは射程距離が6もあり、おまけに攻撃力が高い。まともに戦うのは得策ではないぞ。ワゴンにトーイを乗せていっきに敵ベースまで走り、占領するのがマル。

no5 奇襲作戦成功



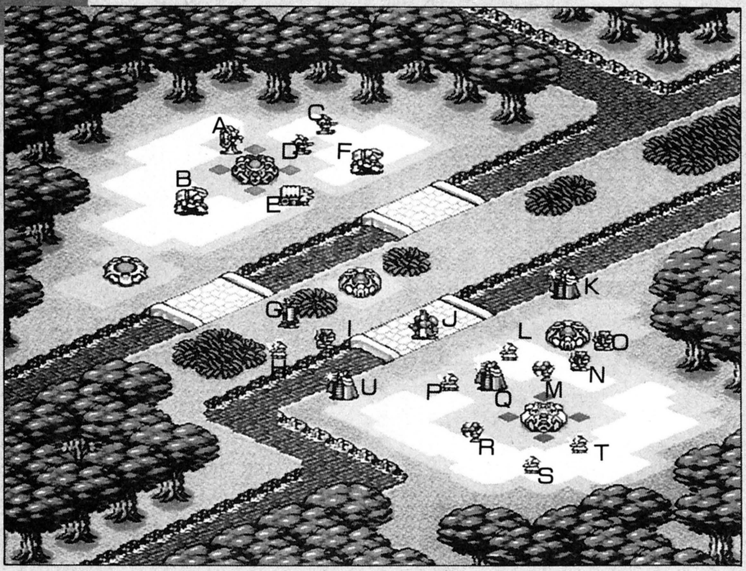
味方初期配置		
NO	名前	EXP
A	ライダー	1
B	ライダー	1
C	ブーム	1
D	ブーム	1
E	ゾック	1
F	ゾック	1

敵配置					
NO	名前	EXP	NO	名前	EXP
			M	ファイネ	0
G	ビュー	0	N	ルーイン	1
H	ランチャー	2	O	ファイネ	2
I	ビュー	2	P	ランチャー	0
J	ザンギ	2	Q	ルーイン	0
K	ザンギ	0	R	ルーイン	0
L	ルーイン	1	S	ファイネ	0
			T	ファイネ	1

小さな島で、敵ユニットと正面からの対決だ

このシナリオは、まわりを海に囲まれた小さな島が戦場になっている。島には障害物がほとんどなく、敵ユニットと正面から戦うことになるぞ。プレーヤー側には、攻撃力の高いゾックが仲間になるが、敵にもビューやランチャーなど強力なユニットがいるぞ。油断は禁物だ。

no6 とどかぬ砲火



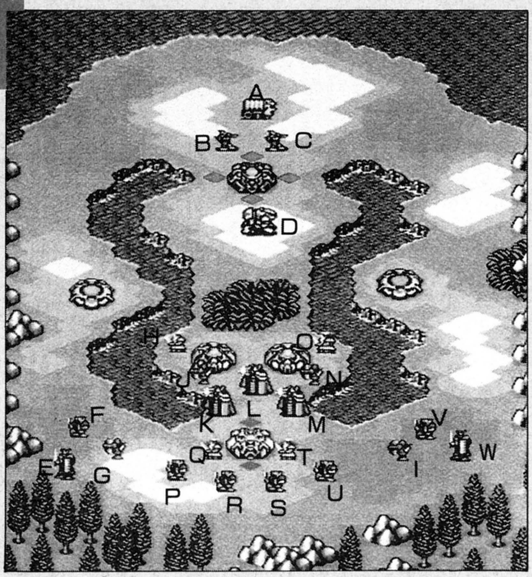
味方初期配置		
NO	名前	EXP
A	ジャギ	1
B	シューター	1
C	ライダー	1
D	ライダー	1
E	ワゴン	1
F	シューター	1

敵配置		
NO	名前	EXP
G	バーム	2
H	ファイネ	0
I	ザンギ	0
J	ビュー	2
K	ランチャー	2
L	ファイネ	1
M	ルーイン	2
N	ザンギ	2
O	ザンギ	0
P	ファイネ	2
Q	ランチャー	1
R	ルーイン	2
S	ファイネ	1
T	ファイネ	1
U	ランチャー	1

シューターを有効に使って、3つの橋を攻略するのだ

このシナリオから、プレーヤー側に新しくシューターが加わるぞ。このユニットは射程距離が6と長く、しかも高い攻撃力を持っている。これで、敵のランチャーと互角に渡りあって戦うことができるぞ。マップ中の重要ポイントは、中央に流れるふたつの川とそこに掛かっている3つの橋だ。ここに登場するユニットは、敵味方とも川を渡ることができないので、川の向こう岸から攻撃できる射程距離の長いユニットが大活躍するぞ。まず初めに、マップ中央の敵の魔導石を占領しろ。シューターで遠距離から敵の戦力を減らしてから、攻撃力の高いユニットでいっきに攻撃すれば、楽に占領できるぞ。問題はいちばん下の橋の攻略だ。ランチャーが3体、橋の向こう岸に待機しているので、むやみに侵攻すると大きなダメージを受ける。魔導石でユニットを補充しながらシューターを使って、根気よく1体、1体地道に倒していこう。

no7 閉ざされた島



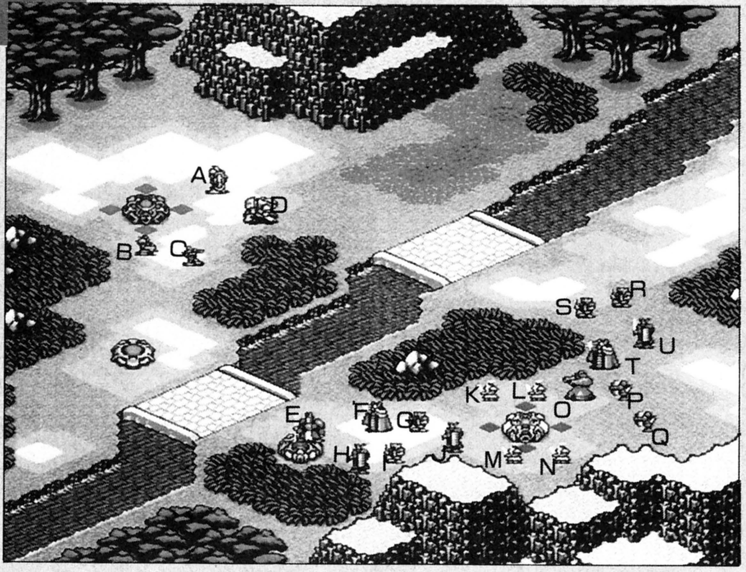
味方初期配置		
NO	名前	EXP
A	ワゴン	1
B	ライダー	1
C	ライダー	1
D	シューター	1

敵配置								
NO	名前	EXP	NO	名前	EXP	NO	名前	EXP
			J	ルーイン	3	Q	ファイネ	1
E	バーム	0	K	ランチャー	3	R	ザンギ	1
F	ザンギ	2	L	ランチャー	1	S	ザンギ	1
G	ルーイン	3	M	ランチャー	2	T	ファイネ	0
H	ファイネ	3	N	ルーイン	0	U	ザンギ	0
I	ルーイン	1	O	ファイネ	0	V	ザンギ	2
			P	ザンギ	3	W	バーム	2

おとり部隊を使って、敵の戦力を分散させて突き進め

このシナリオでは、左右が対象の形をした島が舞台となるのだ。マップの左右にはプレーヤー側の魔導石、ふたつの池に囲まれた島の中央部には敵の魔導石が、それぞれふたつずつ設置されている。制限ターン数は10ターンだ。キミなら、どうやってクリアーするかな？　マップの中央を通って攻め込めば、速めに決着がつくと思うのは甘い考えだぞ。敵軍のユニットのなかにはランチャーが3体もいるし、敵ベースのすぐそばに敵の魔導石があるので、たとえやられてもすぐに戦力を回復して攻めてくるのだ。まともに中央突破を試みれば、返り撃ちにあうのは目に見えている。そこで、まずはおとり部隊として数ユニットをマップ左右の魔導石に向かわせよう。すると敵ユニットはそれに釣られて、左右にユニットを散会してくるのだ。ランチャーの3体が中央の魔導石から左右に移動して、中央の戦力が弱くなったらチャンスだ。移動力の高いユニットを使って中央の魔導石ふたつを占領しよう。ここを占領すれば、敵ベースを占領するのは簡単だぞ。ランチャーが慌てて戻ってきてももう恐くはない。魔導石の上に待機して戦えば、まずやられることはないぜ。

no8 双頭作戦始動



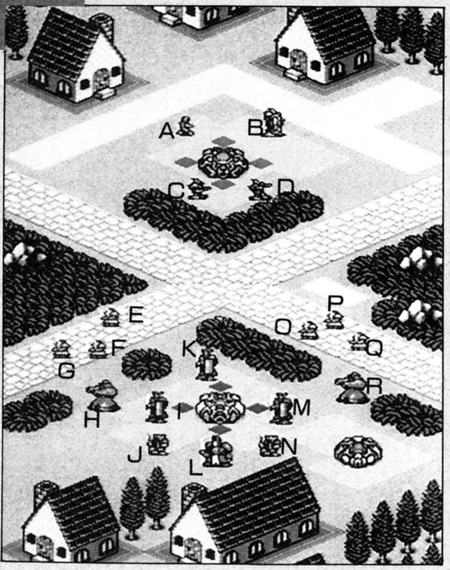
味方初期配置		
NO	名前	EXP
A	ジャギ	1
B	ブーム	1
C	ライダー	1
D	シューター	1

敵配置		
NO	名前	EXP
E	ビュー	3
F	ランチャー	1
G	ザンギ	0
H	バーム	0
I	ザンギ	3
J	バーム	0
K	ファイネ	1
L	ファイネ	2
M	ファイネ	2
N	ファイネ	1
O	スーパー	3
P	ルーイン	3
Q	ルーイン	2
R	ザンギ	2
S	ザンギ	0
T	ランチャー	1
U	バーム	1

集中攻撃をして、敵ユニットを確実に全滅させるように戦え

マップ中央には川が流れていて、ふたつの橋が掛かっている。この橋をいかに攻略するかが、このシナリオをクリアーするカギになっているのだ。まず初めにおとりユニットを数体、右上方の橋に向かわせよう。敵がそれに釣られてユニットを分散させたら、左下の橋を攻略するのだ。この橋の両はじにはそれぞれ、味方と敵の魔導石が設置されていて、味方の戦力補充が簡単にできるかわりに、敵も戦力をすぐに回復してくる。ひとつのユニットを集中攻撃して確実に倒していかないと、敵ユニットは減らないので、いつまでたっても橋を攻略できないぞ。敵の魔導石を占領したら、つぎは敵ベースの占領だ。ベースの近くには射程距離9のスーパーが待ちかまえている。うかつに近づけば大打撃を受けるぞ。しかし、こいつは移動できないので、射程距離の外側に待機しておいて、つぎのターンでいっきに攻撃をすれば倒せるぜ。

no9 ザンバル村解放



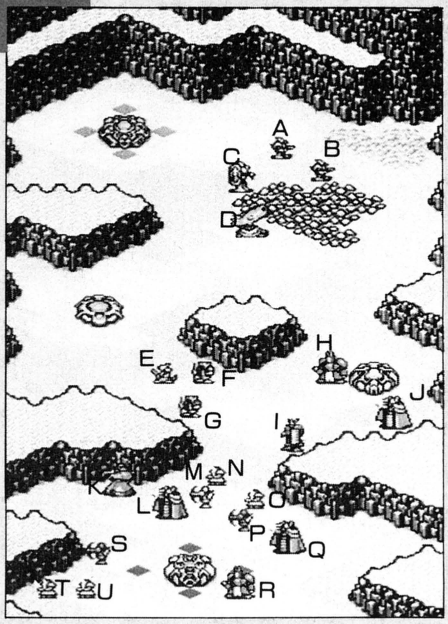
味方初期配置		
NO	名前	EXP
A	トーイ	2
B	ジャギ	2
C	ライダー	2
D	ライダー	2

敵配置		
NO	名前	EXP
E	ファイネ	1
F	ファイネ	4
G	ファイネ	1
H	スーパー	1
I	バーム	1
J	ザンギ	4
K	バーム	ACE
L	ビュー	3
M	バーム	4
N	ザンギ	1
O	ファイネ	2
P	ファイネ	1
Q	ファイネ	ACE
R	スーパー	1

草地を移動できるユニットを有効に活用しよう

町のなかが戦場となるシナリオだ。マップ中央に、十字路がある。ここでは、そのまわりに生えている草に注意しなければならないのだ。ゾックやシューターといった大型のニットは、草地の上を移動することができないので、ここでは大きな制限を受けてしまうのだ。このマップでは草地の上を移動できるライダーやブームなどの小型ユニットが大いに活躍してくれるぞ。敵ユニットには、ACEレベルのバームも混じっているが、このシナリオにくるまでにプレーヤーのユニットも経験値をつんでいるはずなので、恐れる必要はないぞ。ライダーやブームがACEにレベルアップしていれば、かなり有利に戦いを進めることができるのだ。マップの下のほうには2機のスーパーが配置されているが、まず右下のスーパーを先に倒そう。こいつを倒せば、敵の魔導石をらくに占領できるのだ。ここを手に入れられれば、左下のスーパーを倒さなくても敵ベースを占領することができるぞ。まあ戦力に自信があれば、2機とも倒して経験値を稼ぐのも手だけどね。

no10 断崖の英雄



味方初期配置		
NO	名前	EXP
A	ライダー	2
B	ライダー	2
C	ジャギ	2
D	ハイパー	2

敵配置		
NO	名前	EXP
E	ルドラ	ACE
F	ザンギ	ACE
G	ザンギ	2
H	ビュー	2
I	バーム	1
J	ランチャー	ACE
K	スーパー	4
L	ランチャー	4
M	ルーイン	ACE
N	ファイネ	3
O	ファイネ	4
P	ルーイン	4
Q	ランチャー	1
R	ビュー	1
S	ルーイン	2
T	ファイネ	2
U	ファイネ	1

間接攻撃機をうまく活用し、敵の戦力を低下させろ

このマップは、まわりを断崖に囲まれた地形になっている。通路は狭く、まわり込む道もないので、敵軍と真正面から激突することになるぞ。ここでは、いかに効率よく敵ユニットを倒すのかが重要になってくるのだ。まずブームやシューターなどの射程距離が長いユニットで後方から攻撃を仕掛けて敵の戦力を低下させ、それから攻撃力が高いライダーやジャギ、ゾックなどで敵にとどめを刺す、というコンビネーションで戦おう。敵ユニットで注意する必要があるのは、敵ベース近くにいるスーパーだ。敵を倒すのに夢中になって、マップ下に行きすぎると、岸壁の向こう側から攻撃されてしまうぞ。スーパーの射程圏内に入らないように、つねに注意しながら戦おう。スーパーは、敵ユニットの数が減ってきてから、移動力の高いライダーやブームで攻撃しよう。こいつを倒せば、あとは敵ベースを占領するだけだ。

ガンスターヒーローズ

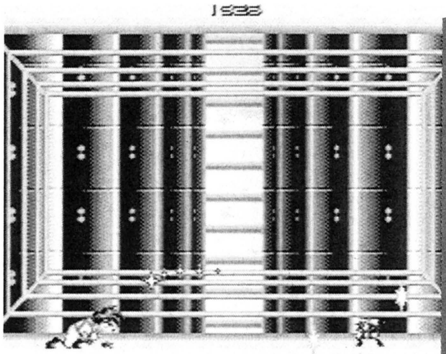
MD メガドライブ	アクション	カートリッジ
	セガ 発売中 6800円	8メガ

高倉みなみちゃん、大塚寧々さまと4人同時プレーをしたかったーねー

うすば羽田(以下うば) なにげに、ふたりでノーマルモードをクリアーしちゃいましたが。おもろい。
カウパー小林(以下カウ) ホントに遊べるゲームだったよね。
うば これぞアクションゲーム。
カウ 最近のメガドライブのアクションゲームは、『ジュラシック・パーク』にしても、『エコー・ザ・ドルフィン』にしてもホントによくできた作品が多いよ。
うば イルカちゃんも恐竜ちゃんも売れてるらしいですね。
カウ とくに『ジュラシック・パーク』なんか、アメリカのジェネシス版が、映画なみの記録的大ヒットになってるらしいよ。
うば 『エコー・ザ・ドルフィン』も『ジュラシック・パーク』も、もともとアメリカのセガで開発されたものですよね。でも、この『ガンスター・ヒーローズ』は日本で開発されたと聞いてますが。
カウ 発売はセガなんだけど、実際に制作したのはトレジャーという会社なんだよね。そんでもって、一見すると非常に某K社っぽい。
うば そりゃ、無理もないですわ。
カウ なんでも元某K社で開発の仕事をしてた人たちが作った会社らしいよね。高倉みなみ。
うば キャラクターなんか顕著に出てますわ。大塚寧々教師モード。
カウ 今年の夏は、某K社からも同じ横スクロールのアクションゲームが出たでしょ。ロケットを背負ってる動物が主人公のゲーム。ユーザーとしては、どうしても比較しちゃうと思うんだけど、そちらはキャラクターに頼ったゲーム、『ガンスター』はもっと単純に、遊べるゲームって感じがちょっとしています。福田有宵(えらい人)。
うば 確かに『ガンスター』のキャラクターは、主人公にあたるレッドもブルーも似たような容姿だし。でも、そんなことはプレーしてみればまったく関係ないことなのです。そう思いませんか。細川首相。
カウ 『ガンスター』も、ストーリーとか、キャラクターの設定が細細と決まっているらしいけど、そんなのぜんぜん気にしないで、ただただ撃ちまくってれば楽しいよね。
うば デモから始まってエンディングまで、画面を見ているだけでストーリーも自然に入ってきちゃう。これは驚き。で、後から設定書を見て、「ああ、こんな人物関係だったのか」てなもん。や三度笠。
カウ とにかくゲームシステムもよく出来てるし、なによりボスが驚きの連続。タミヤの前ちゃん。
うば 多関節野郎がいっぱい。でっかいなりして走ったり、ダンスまがいのことしてみたり。それがまたヌルヌル気持ちよく動くんだ。
カウ ホントにボスだけ見ててもあきないよね。俺のお気に入りのボスはミニオンソルジャーなんだ。3ドットくらいしかないボスなんだけど、これがやたら強い。
うば 3ドットなワケねーじゃん。まあそれにしたってボスの種類はホントに多い。このへんは動く画面を見てほしいのココロ。
カウ 動いてる画面を見なきゃ、このゲームのスゴさはわかんないよね。で、さっきのシステムって話だけど、ボスの体力を数字で表示してるのも気に入ってるんだ。
うば プレーヤー側の体力も同じく数字で表わされてて。敵から攻撃を受けるにしても、攻撃の種類に応じた減りかたするんですわ。
カウ 体力が数字でシビアに表示されるから、スリルがある。あいまいなゲージ表示とかだと、納得できない死にかたしたりするじゃん。それがないもんね。日本兵。
うば ちゃんとパターンを掴んで、イメージどおりに操作してれば、なんとか先に進める。ただしこれはノーマルモードの話。ロボット。
カウ イージーモードとエキスパートじゃ、ただ難易度が違うだけじゃなく、ボスの変化のパターンとか、大きさとかも異なってたりして、何度も遊べるようになってるし。これで、この定価は安いよ。
うば このゲーム、お買得率90パーセント以上と判断しましたが。
カウ メガドライブを持ってる人は、とにかく一度プレーしてみなさい。持ってない人は借金してでもメガドライブ2と併せて買うのが吉とでています。再び福田有宵。

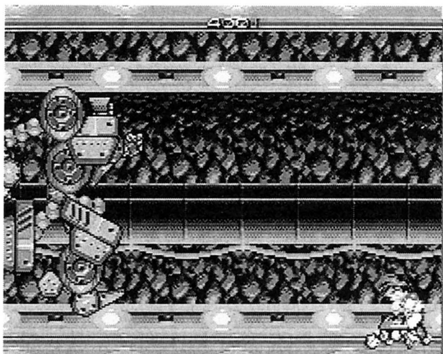
カウパー＆うすば(謝肉祭)

高倉みなみは身長167センチ コイツは3ドット



☗こーんなにちっちゃいなりして、この人ったらやたら強いんですぅ。みなみ、もうメロメロ♡ もう堪忍してぇ〜。

二重人格なら『スキャンダル』コイツは7重人格



☗ドロリンコした動きには生命の息吹を感じるなぁ。みんな生きているんだねぇ。こんばんわ、立松和平です。

えーっと、このゲームって私みたいなおマヌーでヌルヌルでベチョベチョな人にとっては、けっこうハードでボイルドな感じがしまーす。だってだって、敵のアルゴリズムっていうんですかあ、なんかイジワルなんだもん。１面はなんとなく、むかし懐かしゲームの『ギャラクシアン』的な敵の動きで、テキテキとできるんだけど、２面以降は超ムズムズなんですもん。

コンシューマーのゲームって、ゲームマニア以外の人だってプレーするでしょ。だったら、この難易度って高すぎるんじゃないかと思います。ソフトを買ったらやっぱり、エンディングまでイキたいもんね。コンフィグでイージーモードも設けてほしかったなあ。それに編集部の人に聞いてみたら、何ステージかクリアーすると、すっごーいビュチフォーなデモが流れるんですって。あーん、誰か先まで進んだところを私に見せてよ！

そうなの。私が言いたかったのはこれなのよ、これ。ち密なフラクタル計算でコンストラクトされたポリゴンの……と言うんですか。私ったらバカチンでふにゃちんのぷぅぅだから、よくわかんないんだけど。でもそんなこと知ってなくても、オープニングデモの凄さには、きっとみんなも驚くと思うのん。えっ、驚かなかった？　イジワルなお人ね。でも好きよ。

な～んて、いつまでもおバカさんなことを書いてる場合じゃないわね。じゃあ、気をとり直していくわよん、そーれぃ。プリプリ。でね、オープニングデモをちょっとだけ紹介すると、画面いっぱいにポリゴンげな（だからポリゴンなんだってば！　と誰も言ってくれそうにないので、自分で突っ込



シルフィード

MD メガドライブ　シューティング　CD-ROM
ゲームアーツ　発売中　8800円

んでみました）自機がブリバリに動きまくっちゃってんの。

まあ、なんて言うかスーパーファミコンの『スターフォックス』をちょっとCD-ROMげにアップアップしたグラフィックってとこかしらん？　ちょっとわかりにくい文章だった？　ごめんちゃいちゃい。でもいいわん。ちょうど『スターフォックス』のことを書こうと思ってたの。勘違いしている人もいるかもしれないけど、これ、フライトシミュレーター的なゲームじゃないの。自機は２次元の動きしかできないんだよね。それで副編集長の、の一ちゃんカパカパが「これおもしろい」とか「デモみたいなゲームだったらよかったのにね」とか言うのねん。でも、私はこのクオータービューに近い視点って、いいと思うわ。なんていっても、障害物がよーく見えて、避けやすい感じがするんだもん。でも、確実に避けられないんだけどね。ふん。

最後にあとひと言。やっぱりさあ、CD-ROMって凄いわね。ステージの最初に読み込む時間があるんだけど、よくまあ、あんだけ速くキャラを動かせるもんよね。頭いいんだ～。私も頭のなかにも、CD-ROMさんを積んでみたら、少しはお利口さんになれるかしらん。えっ、ダメ？　キィー…………。

……なんてな。こんなクソみたいなこと、言いたいわけじゃない。やれば頭と視神経がバーストしてハラショにエレクトする、そんな熱いシューティングだ。言いたいことはこれだけ。見た目も能書きも関係ない。そんなことを言うヤツはペテン師だ。ぶっ殺せ！　終わったヤツの言葉より、自分の感じることを信じろ！

ひろぽん（本誌アジ編集者）

不定期 水玉本舗

イラスト 水玉螢之丞

WATER BALL

今週のおテーマ：ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

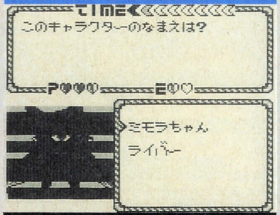
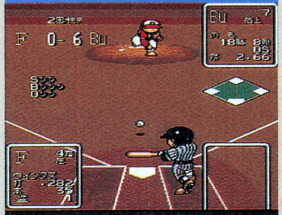
水玉先生は星雲賞受賞イラストレーターです。



NEW GAMES CROSS REVIEW

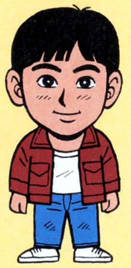
新作ゲームクロスレビュー

9月27日〜10月3日

発売日	9月10日	9月28日	9月30日
作品	カルトジャンプ	ストリートファイターII ダッシュプラス	東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム
			
	ゲームボーイカートリッジ バンダイ 3800円[込]	メガドライブカートリッジ カプコン 9800円	スーパーファミコンバックアップカートリッジ 徳間インターメディア 8900円
	週刊少年ジャンプに連載されていたコミックを題材にしたクイズゲーム。シルエットからキャラクターの名前を当てる問題など、約2500問のクイズがあるぞ。	アーケードで大人気ゲームの移植版。団体戦や勝ち抜きモード、スピード調整や新必殺技など、アーケード版にはない新しい要素が盛り込まれている。	元西武のピッチャー、東尾修が監修した野球ゲーム。フォークやカーブなどの変化球を、あらかじめ4つのボタンに指定して投げることができるぞ。

批評家

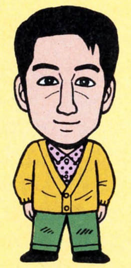
野田稔



暗い雑木林にわけいっていくと、崖下で木漏れ日の差す場所に、オレンジ色の可憐な花をつけたフシグロセンノウが。近くで見たいと、転がるように谷底に下りた。斜面のタラの刺は痛かったが、近くで見る自然の造形する神秘的な美しさは痛い思いをしただけあった。

カルトジャンプ	ストリートファイターII ダッシュプラス	スーパープロ野球スタジアム
6	7	5
ジャンプを読ませていただいて、ウン十年のボクであるが、かなり出題がハードだよね。意外と最近のネタをもとにした問題がつらかった。これは世代の差ってことか(オレがジジイなのか)。2択ならなんとかなる問題が続く。RPGのノリのゲーム展開はとっつき易く、好みではある。	どーもスーパーファミコン版やエンジン版と比べると絵的に弱い気がする。でも、ゲームはしっかり『ストII』しているんだよな、これ。マッチプレーモードはいろんなキャラを使いこなす妙味を味わえて楽しいと思うが、一キャラクターにぞっこんの人にはあまり意味のないモードか。	ゴルフゲームスイング時のシステムのようなメーターには、正直言って最初とまどった。投げるときの「ウリャ」とか「コリャ」などの奇声を出しつつのタイミングが取りにくかったからだ。好き好きかもしんないけどね。選手合体ができたりマジか冗談かわからないシステムは好きよ。

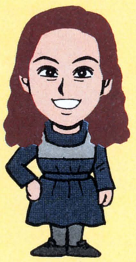
鈴木ドイツ



やっぱりマックだと思うんだな。それってのはマッキントッシュのことだ。たとえ買って4ヵ月後に性能1.5倍の値段10万円安の新機種が出ても、全然怒っちゃいないぜ。でも5年たったら『ウインドウズ』だろうな。まあそんときゃパワーPC買うからいーもんねっ!

カルトジャンプ	ストリートファイターII ダッシュプラス	スーパープロ野球スタジアム
5	8	5
いちおーRPG仕立てとかだけどまあクイズだよね。大勢でやるなら楽しいかも。しかしひとりでやるには出題範囲がジャンプのマンガ全般ってのは苦しいよなあ。趣味的な問題だけに一種の『カルトQ』みたいなもんでしょ。『ジョジョ』や『花の慶次』ならほとんど答えられるんだが。	6つボタンパッドでないと金輪際できないだろう。でも既存の✚キー系パッドのほうが技は出やすいとみた。『ターボ』ライクなエキサイトモードや団体戦のグループモードなどがついてお得感はある。『ストII』を持ってなかった、メガドラ命野郎ならためらわず買いだろう。	思い切り引きつけて打つのがコツか。ボールが手元で伸びないのでどうしても早打ちしがち。随所がコンピューターに有利なシステムで、不慣れな人には難しいと覚悟が必要。選手合体などおもしろい工夫もあるが、どうも消化しきれてない印象。グラフィックは暗めで寂しげ。

イザベラ永野



自分が生まれ変われるとしたら、今度は男がいいな。女に生まれてソンしたとか、不幸だわなんてこれっぽっちも思ってないけど、男じゃなきゃできないことがいろいろあるもんね。具体的にどういう体験をしたいかはヒミツだもんね。みんなはどっちがいいですか?

カルトジャンプ	ストリートファイターII ダッシュプラス	スーパープロ野球スタジアム
6	8	6
ロープレふうの味付けとか、シルエットクイズとかプレーヤーを夢中にさせる演出がうまい思う。私の場合『ドラゴンボール』くらいしか読んでないけど、2択のうちはけっこうヤマカンで当たりましたよ。とは言っても、購読者の多いジャンプだからこそ許される企画だと思うけど。	プラスの部分っつうのは、スピード調整とかグループバトルなどちょっとしたことなんだけど、それなりに楽しめる要素だわね。もともと完成されたゲームなので、基本的なことに関してはとくにコメントするまでもない。ただキャラがスーパーファミコン版とかに比べて小さく感じた。	ゴルフゲーみたいな投球方法が面白いよね。私はけっこう好きですが……。あと選手が合体できたりとか、斬新げなシステムが目立つ。アイデアは評価できるけれど、『ファミスタ』系のスタンダードな野球ゲームをやり込んでる人々には受け入れられないかも。万人向けではない。

TACOX



パチンコ屋で"波動拳ババア"を発見。リーチがかかると「ハア」などと口の中でモゴモゴ言わせながら波動拳のスタイルをとり、大当たり(大ハズレ)の瞬間「ウッ」とうめきながら手を盤面にひっつけるのだ。人のリーチにも放っちゃうからスゴイ。でも当たるからスゴイ。

カルトジャンプ	ストリートファイターII ダッシュプラス	スーパープロ野球スタジアム
5	7	5
問題が読みにくいス。液晶で、さらに文字が小さいし。慣れれば問題ないんだけど、タイマー制だからかなりアセるしさ。ゲーム構成は単純だけど、これはなかなか燃えるかも。とくにお子様どうしで先を競ったりするとエキサイトするかもって感じ。ちょっとルールがヌルいけどね。	よくできてるんじゃないですかねー。私は『ストII』遊ばない人だから、細かい感触とかのことはよくわかりませんけど。メガドライブだけしか持っていないんだったら買いなんだろうなあ。『IIターボ』との違いは団体戦的なフィーチャーがついてることぐらいのようだし。	投球動作がゴルフゲームのスイングレベル(っていうのか)みたいな方式で、ヘンな感じだけど慣れるとなかなかおもしろいス。打撃動作も投球動作も、ふつうの野球ゲームとは一味違ってて、オモロイです。なんかアレなのよ、解説者の感覚ってんですかね。クセあるけどイイっす。

そのほかに発売されるゲーム

スーパーファミコン 9月30日発売

本格麻雀 徹萬 ナグザット 7800円 カートリッジ

12人の個性的な雀士が登場する4人打ち麻雀ゲーム。ふたり同時にコンピューターと対局できるタッグモードが特徴。食いタンなどのルールも設定可能。

9月24日
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史



PCエンジンスーパーCD･ROM² 光栄 9800円

妃に子供を生ませるオルドシステムが好評だった、シミュレーションゲームがパソコンから移植された。ゲームの目的は、ユーラシア大陸全土の統一だ。

6 参謀みたいな人が、判断に困ったとき(じつはどういう結果でも安心だと思えるときという説もある)にコマンドを出してくれるので初心者でも安心して遊べる。ただ、ＣＤの読み込みが遅いのは気になるところ。オルドのご婦人がたのなまめかしさは、シリーズ中でも一級品だと思うよ。

6 たっぷり時間があってしんぼう強い人なら楽しめる。なにしろひとつひとつの演出がていねいで長くて、おまけにしゃべったり。オルドひとつであれだけ時間がかかるなら、それだけのゲームをやってみたくなってしまった。コマンドアイコンも、あれだけあるとおぼえきれない。

7 いくらカワイげな絵にしてあっても、これは密度の濃い本格派シミュレーションだぜよ。お后べつ攻略法とか編み出してるだけでも楽しいけど、やっぱ戦争で勝たなきゃオルド相手だって増えないんだもんね。イザベラってお后が指揮力が高い子を生むってのが気に入った。フフン。

7 真の光栄マニアが好む、これぞまさしく光栄ゲームって感じの『牝鹿』ちゃん。このまったりとした雰囲気はたまんないすね。『信長』とか『三國史』にはない、微妙な味わいがあってヨイです。PCエンジン版はスピードも速く、グラフィックもよいのでヨイッス。準光栄野郎なら買いかも。

9月30日
機動警察パトレイバー グリフォン篇



PCエンジンスーパーCD･ROM² リバーヒルソフト 7200円

アニメやコミックで人気の『パトレイバー』が、アドベンチャーゲームになって登場。キャラクターの声は、アニメと同じ声優が担当しているのだ。

7 昨今、いわゆるマスコミのかたがたが好んで使うマルチメディアってやつなのかね。原作のファンブックならぬCD-ROMってやつかも。ゲームメインは、要するにアドベンチャーゲームなんだけど。グラフィックは偉く描き込んであるから、まあやっぱりファンのかたなら……ね。

7 キーレスポンス、読み込み時間ともキビキビしていて人を待たせない。声優さんもプロの有名どころで、こっちが気恥ずかしくなる稚拙さや、演技過多なところもない。インタラクティブムービー的なアドベンチャーはファンならもちろん、そうでなくとも割り切れば買いだと思う。

6 絵がきれいで声優さんもモノホン。テンポもいいし、デジコミとしてのデキはかなりのもの。ただ、このストーリーを心底楽しめるのは、原作を知ってる人だけって気がする。ほとんどのデジコミはそういう傾向にあるけど、この作品はとくにファン以外が疎外感を感じると思う。

4 これはねー。ちょっとねー。原作が死ぬほど好きだとか、たまたまビデオを見て興味がありますとか、そういう人じゃないと絶対に楽しくないモノ。ゲームじゃないからね。いわゆる楽屋オチ的な内容だから、極端な話、『パトレーバー』野郎以外は買っても無駄ナリ。

9月30日
麻雀オンザビーチ



PCエンジンスーパーCD･ROM² NECアベニュー 7800円

かわいい女の子が登場する麻雀ゲーム。麻雀勝負をしながら静香ちゃんを追いかける追跡モードと、20人の女の子と自由に対戦できるフリーモードがある。

6 女の子を見るために、なんだかわけもなく(かなり唐突に)麻雀を始めてしまうんだな。麻雀ゲームのシステム自体はごくドノーマルで堅実な作り。でも対局中、敵がワンテンポ遅れるような、少々レスポンスが悪い感じはある。うーん、それにしてもパンチラって裸よりエッチかも。

4 牌が見づらい。カーソルが当たるとなお見づらい。おまけにツモ、キリともスピード感皆無。もともとよく読み込みで中断されることの多いCD-ROMだけに、要所要所はシメてほしい。遊人の美少女はかわいいものの、見せかたがヘボヘボ。パンツひとつも、見せかた勝負だと思う。

5 絵もシステムもなんか雑。せっかくのCD-ROMなのに音声もヘボくて悲しい。追跡モードのとき、マップ画面での自分の行動範囲がよくわかんないってのも、ストレスがたまる。女の子に勝ってもチンピク度（©SPA!）の低い絵しか見られないのも、男だったら納得いかないハズ。

4 遊人のグラフィックだけの麻雀ゲーム。構成がじつにいい加減で、むかしの日物の脱衣麻雀を思い出します。まあこの手のゲームなんて構成もクソもないんだけど、このゲームの場合はそれが顕著。麻雀もアバウトだし、グラフィックもなんか速攻仕事のような仕上がり。とほほ。

9月30日
幽☆遊☆白書 闇勝負!! 暗黒武術会



PCエンジンスーパーCD･ROM² バンプレスト 8800円

アニメやコミックで人気の『幽☆遊☆白書』がシューティングゲームになって登場。各キャラはレイガンやローズウィップなど、原作どおりの攻撃をするぞ。

7 ゲームセンターの撃ちモノゲームから銃をなくしたって感じ。最初は修行、あとあとはどんどん強い敵と戦うというシナリオになっているようだ。テレビアニメと同じ声優さんが喋っているようで雰囲気はばっちりかも。ちなみに連射機能のあるパッドをもっていると、心強いと思う。

5 スーパースコープ？ と一瞬見まちがうような３Ｄシューティング。ただスコープでない分、攻撃や防御のカーソル移動が苦しい。戦闘はやればそこそこおもしろいが、走る、跳ぶ、撃つとみんな同じ分だけすぐ飽きるのだった。スーパーファミコン版はスコープ対応か(ウソ)？

5 原作のノリからして格闘ゲーだと思っていたのに、3Dシューティングゲームで拍子抜けしたよ。各キャラごとの必殺技が使えるとはいうものの、プレーヤーはただ撃つだけみたいな……。結局、勝敗は標準がうまく合わせられるかどうかだけにかかってる。なんかストレスたまる～。

4 ゲーセンのガンシューティング的な、ただのシューティングゲーム。ただひたすらターゲットにカーソルを合わせて撃ちまくるだけなので、恐ろしく単調ナリ。敵の動きを読むとか、そういうところがおもしろいんだろうけど、そこに至るまでに飽きちゃいますな。単純すぎ。

10月１日
トリネア



スーパーファミコンバックアップカートリッジ やのまん 9800円

竜と人間のハーフの少女、王宮の騎士、未来忍者の３人のなかから主人公を選ぶ、アクションRPG。選んだ主人公によってストーリー展開が変わるのだ。

6 確かにマルチシナリオ仕立てだとは思うが、違う種類のアクションゲームが３本入っているという考えかたもできるよなあ。全体的に登場キャラたちの動きがトロイと思う。敵が遅いのは攻略上嬉しいけど……。自キャラのなかでは忍者がいちばん使いやすい。鎖ガマも良い味かも。

4 ハードでカルトな士郎正宗ゲーかと思えばアクションRPGだったのですね。しかし、操作性がもうヘボヘボで、とてもアクションしているという実感はない。キャラクター３人３様のシナリオとか、おもしろくなりそうな要素も多いだけに残念。士郎正宗ファンはなおがっかり。

4 選択したキャラクターによってシナリオが微妙に変わるので、繰り返し遊べそう……。な設定なのに、アクションゲームの要素がおざなりで、長時間プレーするとツライものがある。敵の攻撃をかわす基本的なアクション(ジャンプとか)ができないため、これまたストレスがたまる。

3 なんだか設定だけが先走ってて中身がついてきてない、とゆー感じのゲーム。細かい動作なんかはマメに作ってある癖に、基本的な全体の動きとかスピードとかがシッチャカメッチャカ。紙の上ではおもしろかったのかもしれないけど……。とにかくアラが目立っちゃって、もう。

メガドライブ 10月１日発売 **フリントストーン** タイトー 3880円 カートリッジ

アメリカのアニメ、『フリントストーン』でおなじみの、フレッドが主人公の横スクロールアクションゲーム。恐竜に乗って冒険しよう。難易度設定も可能。

10月1日
スーパー3Dベースボール



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
ジャレコ　12800円

DSPを搭載した野球ゲーム。回転拡大機能を使って、ボールを追うように視点が変化する。守備はオートとマニュアルが選べる。全18球団が登場するぞ。

8 内野をなめるように動くテレビカメラ的視点は、迫力満点。選手の若干のカクカク動きはご愛敬ね。ヒットが出たときもボールを中心とした3D画面処理は気持ちよい。流行のバーチャル感ってやつですかね。操作は昔からある『ファミスタ』ライクなもので、とっつきやすかった。

6 まるでオート守備か？　と思うほどフライ系は勝手にどんどん捕ってくれる。打撃戦よりは投手戦になりやすそう。どんどん捕ってくれるんで、ビギナーにはいいが『ファミスタ』野郎には自分がやってる気がしなくて物足りないかも。自慢の3D画面は、わりと見やすい。

7 ボールを追いかけた視点が、打っても守っても気持ちイイ。最初視点がグルグル変わっちゃ、さぞかしやりにくいと予想していたけど、これが遊びやすいのよ。守備をかなりコンピューターがフォローしてくれてるせいかと思われるけど、守備がニガテな私としてはうれしい限り。

5 視点がグルグルと変化しまくるのがイカス。でも、すげー、と思うのも一瞬。すぐに慣れて、どーってことなくなっちゃう。あれですな、『燃えプロ』系の野球ゲームが好きな人なら燃えちゃうかも。エディットとか、最近の野球ゲームには欠かせないフィーチャーは完備。グーかも。

10月2日
三國志Ⅲ



PCエンジンスーパーCD・ROM²
光栄　14800円

中国の統一を目指すシミュレーションゲーム『三國志』シリーズの三作目。今回選べるシナリオは桃園の誓いなど全部で7本、約500人の武将が登場するぞ。

6 いつもどおりのセオリーで、いつもどおりの展開でゲームを進めていけば攻略できます。見た目もこれまた、まー変化はないので新鮮さはありません。まさに定番モノ。逆に言うと1本あれば十分なんだろうね。そろそろこのシリーズにも、斬新な何かがほしいってところでしょう。

5 よくも悪くも『三國志』。好きな人には完成の域に達したシステム、ゲームバランスは堪えられないだろう。しかしこののろさとテンポの悪さ、オレはちとパス。CD-ROMになった分、何をやるにもワンテンポ遅れる。CDならではって物もないしなあ。『三國志』持ってない人なら。

6 当たりまえの言いかただけど、本格的なシミュレーションと『三國志』の原作が大好きな人のためのゲーム。忠実、仮想モードなんかもシリーズのファンのためのものよね。私なんか武将の名前もろくに読めないんだから、前作と比べてどうこう言えないけど、よりマニアックと感じる。

5 戦闘場面に凝ったり細かいコマンドが追加されたりしているけど、基本的には元祖『三國志』と大差ない。好きじゃないとついていけないって感じですか。このエンジン版はなんだか妙にスピードが遅く、文字の書き換えが(注意してみれば)目で追えるほど。ちょっとイライラします。

10月1日
シャイニング・フォースⅡ 古えの封印



メガドライブバックアップカートリッジ
セガ　8800円

好評だった、シミュレーションRPGの続編。今回は立体ダンジョンや滑る坂道、プレーヤーたちの乗物キャラバンなど、新要素がいっぱいなのだ。

8 シリーズとしてユーザー期待どおりの進化をしているんじゃないかな。もちろんわかりやすいアイコン、魔法体系、キャラ、ストーリーと、この『Ⅱ』から遊び始めても決して違和感なく没入できる。難易度も低めだと思う。ボクが気に入ったのはやはり魔法や戦闘の演出。秀逸です。

7 緻密なストーリーやメッセージは完全にRPGのモノ。シミュレーション色は薄くて戦術性はあんまり要求されない。RPGのターン戦闘を平面マップ上でやっている感じ。これを簡単でラクと感じるか、物足りないかはプレーヤー次第。すなおにRPGとしてプレーするのが吉。

7 前作よりもRPGの要素もぐっと増えていて、よりとっつきやすいゲームになっている。また、グラフィック関係も数段向上して、キャラクターはそれぞれとても魅力的になった。今回、カメのキウイくん(初期状態)が編集部で人気なのだが、私はヨーグルトが好きだったんだよう。

6 台詞回しとかキャラクターの動きとかスクロールとか、目につくところがみんな前作よりもイマイチな感じなので悲しいかも。とくに台詞はお子様臭くて私は本当に悲しい。前作とは雰囲気がまったく違うから、「続きなのねー」と思って遊ぶと大変かも。『外伝』が好きなら大丈夫かな？

10月1日
GGアレスタⅡ



ゲームギアカートリッジ
セガ　3800円

高速スクロールや派手なパワーアップで人気の『アレスタ』シリーズの最新作。今回は自動追尾ミサイルや連射ビームなど、全部で4つの特殊兵器が使えるぞ。

7 大好きな『アレスタ』シリーズ最新作が、ゲームギアの小さい画面でしか遊べないのは残念でしかたない。ノリノリのたてスクロールは健在なんだけど、どうも上下が近すぎるせいか奥行き感がなくていかん。ハンマーホークやレーザー砲が針やミミズのように見えちゃうもんねえ。

5 ここでハードの性能を言うのは反則かもしれないが、とにかく画面が見づらい。細かい精度で弾を避けられない。昔、『武者』も『スーパー』もクリアーしたけどこれは苦しい。やられて落ちてくる敵機と、敵の弾なんかをはっきり区別できるようなデザインが好ましいんだけど。

5 難しいのがウリのシューティングゲームとはわかっているが、今回は最初からちょっと厳しすぎ。難しいというより、見づらくって、避けにくくっての二重苦であきまへんわ。ただ、画面はあいかわらずビュリホーですね。やっぱこのゲームって、ギアじゃもったいないよ。

5 あれですよコンパイルのシューティングそのもの。『アレスタ』とか『ガンヘッド』とかを好んだシューティング野郎なら違和感なく遊べると思う……んだけど、眼が疲れます。動きの速い敵に弾、背景。液晶だとかなりしんどいス。敵弾と自弾の区動もつけにくいし。ドライアイ必至。

Best Picks of This Week

今年は夏があんなに短かったのに、もう長袖の季節になっちゃいました。なんかソンした気分。でも、レビュアーは暑いの苦手な人が多いから、喜んでるかもね。

絶対買いってやつは『シャイニング』でしょう。メガドライブの大黒柱(!?)だけあります。持っていて楽しいのは『3Dベースボール』。ヘンなんだけどカッコイイってやつです。ちょいと高いのがネックなんだよなあ。

『ストⅡ』系持ってない人は『ストⅡダッシュプラス』。シミュレーションファンというよりもRPGフリークに『シャイフォ』はおすすめ。原作のファンなら、『バトレイバー』も。マックユーザーなら『Photo Shop2.5』を！

ほかのバージョンを持ってない人という条件つきで、『ストⅡプラス』。持ってたら必要ナシ。あとシリーズのファンなら『シャイニングⅡ』は押えとくべきでしょうな。今週はなんかストレスたまりゲーが多かった。

今週は『ストⅡ』とか『シャイニングフォースⅡ』とか、ま、ファンなら買えば的なソフトが多いスね。光栄の2本もそうだし。個人的には『牝鹿』ちゃんが好きですが、まーハード買ってまでって気はするなあ。

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。　※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、

◀ COMING SOON 最新ゲーム大紹介



台湾でのタイトルは超級中國人2(ホント)

スーパーチャイニーズワールド2

あの人気シリーズ『スーパーチャイニーズ』が帰ってきたぞ。友だちとの協力プレーが可能なRPGモードと、大興奮の対戦モードが楽しめるのであるよ。

SF スーパーファミコン	アクションRPG	カートリッジ
	カルチャーブレーン　10月29日発売　9800円	16メガ

RPGモードの紹介だよ〜ん

RPGモードの特徴的なところは、レベルが上がるごとに少しずつ技をおぼえていくということ。ゲーム開始当初は必殺技を使えないが、レベル上昇とともに技が増えていくのだ。また、攻撃力や防御力もお店で武器や防具をそろえることによって高くなっていくぞ。

ゲームの目的は、宇宙の大悪党ギンガ軍団の屈強な格闘家たちを倒すこと。そして、ギンガ軍団に捕らえられた始皇帝を救い出すことだ。ふたりでプレーすることもできるので、友だちといっしょに協力しながらゲームをプレーすれば、ギンガ軍団だってチョロイぞ。



➡街の人のくれる情報は聞き逃さないように。



⬅アイテムを買ってどんどんパワーアップだ。



➡敵は大勢で攻撃してくるのだ。ズルイッ!!

ストーリーであるよ







今日は、初の宇宙平和会議が行なわれる日。しかし、始まろうとしたそのときに大悪党ギンガ軍団が乱入。たちまち始皇帝を始めとする議員たちを捕らえてしまったのだ。ジャックたちは始皇帝救出へ向かうのだが、途中であったギンガ軍団のシュバルーンに無惨にも負けてしまうのであった……。



⬅圧倒的な強さに敗れてしまうのだ……。

対戦モードで燃えろ

対戦モードで選べるキャラクターは全部で11人。主人公のジャックとリュウのふたりはモチロンのこと、RPGモードでは敵対していたキャラクターも選ぶことができるのだ。手脚が伸びる柔道家風の敵から、怪力レスラー、ロボット力士など、どのキャラクターもとても個性的だぞ。右ではとくに印象的な技を使う格闘家と必殺技を紹介しているから、ぜひ見るべし。



⬅必殺技は簡単なコマンド入力で出る。連発、そして連発だ。



ゲームの主人公。多彩な技を使いこなすので、さすが主人公って感じ。

ノヴァバスター



⬅はどーけんと叫んでしまう人も多いんじゃない?



ロボットの力士。ちょっとインチキっぽいけど、やっぱり力士なのだ。

ごっつぁんミサイル



⬅ジェット噴射で頭突きなのだ。痛そうですな。



手脚がビョーンと伸びる柔道家。比較的使いやすいキャラクターだぞ。

サイキックスルー



⬅自分の分身が敵に背負い投げをしてくれるのだ。

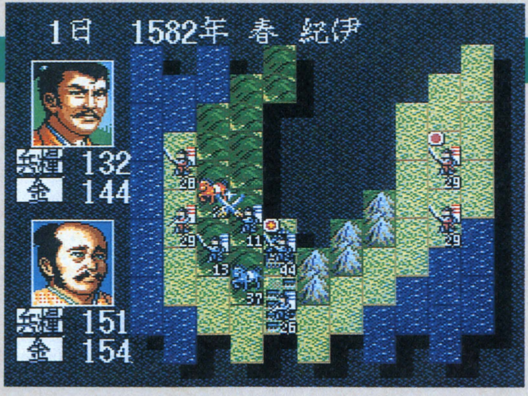


コイツはデカくてとにかく強い。プロレスの技が得意だったりする。

ベアハッグ



⬅こんなヒトにベアハッグをやられた日には……。



おだのぶなぎゃあ

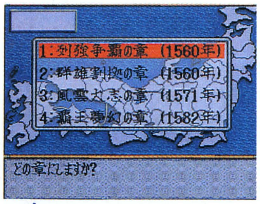
信長の野望・全国版

遠く戦国の世に思いをはせ、「いつかオレも天下を」と拳をにぎりしめる若人たちよ。『信長の野望・全国版』でその夢を存分にシミュレートするがよい。

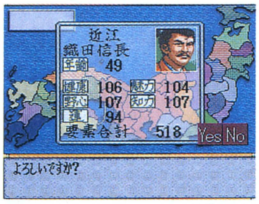
MD メガドライブ	シミュレーション	バックアップカートリッジ
	光栄 発売中 8800円	4メガ

戦国時代の歴史を塗り変えるだぎゃ

『信長の野望・全国版』は、ひとりの大名を操り天下統一を目指す壮大な歴史シミュレーションゲームだ。ゲームは4つのシナリオから成り、どれからでも始めることができるぞ。まずはシナリオと大名を選択。タイトルは『信長の野望』だけど、好きな大名を選んでプレーできるのだ。つまり、キミの選択しだいで武田信玄や上杉謙信に天下を取らせることもできるってわけ。大名を選んだら、特性値を設定。この値はランダムに与えられるから何度もやり直して強い大名をつくろう。ゲームの基本的な流れは右のとおり。いざ、出陣!!

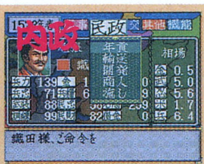


⬅まずはマップの狭い第一章から始めるのが無難。

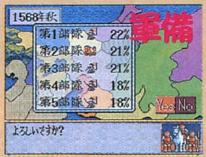


⬅根気よく設定をくり返せばこんな高い特性値も。

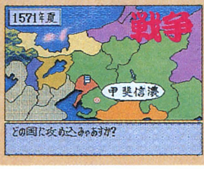
天下統一への基本だぎゃ



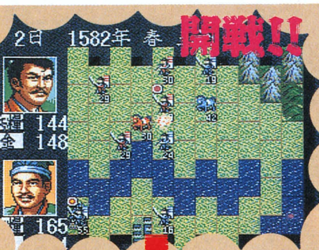
⬅基本は内政。田畑を増やしましょう。



⬅お金が貯まってきたら軍備を整えよう。



⬅軍備が万全なら弱国を狙って戦争開始。



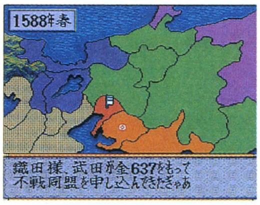


天下統一への道は険しいだぎゃ

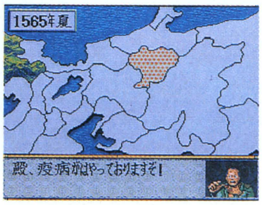
地道な内政をくり返し、着実に領土を増やせば天下は自ずから我が手に転がり込む……と思ったらあま〜い!! 必死の思いで整備した領土に、台風は上陸するわ疫病は流行るわで、もう大変。年貢を上げれば一揆が起こるし、兵を増やせば謀反が起こる。問題は自国内にとどまらず、領主不在となった領土を買い取ったり、同盟を結んだりと外交にも課題がいっぱいだ。天下統一は一日にしてならず。



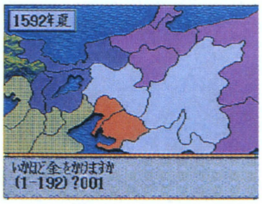
⬅台風上陸!! せっかく増やした田畑が水の泡。



⬅隣国が同盟を申し込んできたぞ。どうする?



➡疫病発生!! 自慢の軍隊に大ダメージ。とほほ。



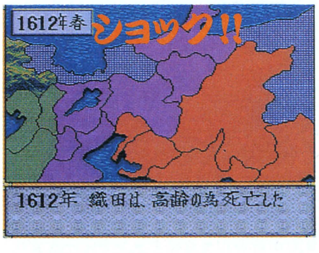
➡大国の領主が死亡。お金をかければ落札できる。



⬅高い年貢率に農民の怒りが大爆発!!



➡謀反が起きると兵の数が半減するぞ。

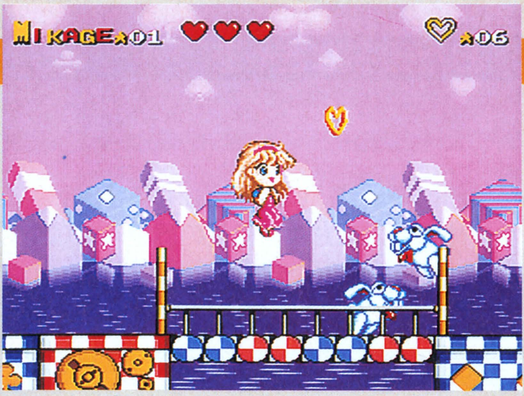


⬆不老不死の大名はいない。ちんたらプレーしてると老衰死。かなりショック。

名将がずらりだぎゃ

全国には魅力的な名将がずらりとそろっているぞ。どこに誰がいるかを覚えれば、歴史の勉強にもなって一石二鳥。キミの出身地から始めてみるのもいい。





目指せ!! きんさんぎんさん

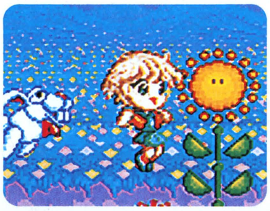
ミラクルガールズ

とってもかわいい横スクロールアクションゲームの登場だ。キャラクターが超かわいい動きをするうえに、背景もメルヘンチックでおもわずうっとり。

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	タカラ　10月22日発売　8800円(予価)	8 メガ

なかよしふたごのメルヘンアクション!!

少女コミック誌なかよしで大好評連載中の『ミラクルガールズ』が、スーパーファミコンに登場するぞ。このゲームの目的は、謎の光に吸い込まれた友だちと先生を助け出すことだ。超能力ふたご、みかげ&ともみのどちらかを選択して、5つのふしぎワールドを冒険しよう。またVSモードでは、友だちやコンピューターを相手に対戦を楽しむこともできるぞ。



かわゆい♡



⬆5つのステージの途中には、さまざまな仕掛けがいっぱい。そ～れジャンプ!



⬆VSモードでは6つの対戦ゲームをプレーできる。友だちどうしで熱くなろう。

★好みに合わせてLet's PLAY★



●プロフィール

松永ともみ(髪の長いほう)は勉強が大好き。とくに発明や科学の実験が好きな女の子だ。そのかわり、運動はぜんぜんダメ。好きなファッションは、ふわっとした女の子らしいもの。誕生日は3月24日で現在15歳。O型。

●プロフィール

松永みかげ(髪の短いほう)は、運動神経が抜群にいいスポーツ少女。しかし、勉強はあまり得意ではない。好きなファッションは、動きやすくスポーティーなもの。ともみと同じく3月24日生まれの15歳。血液型はO型。

あめ玉ボンバー!

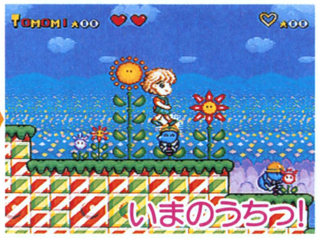
みかげ&ともみの攻撃方法は、キャンディーを投げつけること。しゃがんでも、ジャンプしながらでも投げることができるぞ。またキャンディーボムをつかえば、画面内の敵を一掃できて楽チンだ。



⬅キャンディーボムを使ってまわりの敵を一掃!!



⬆みかげ&ともみの武器はキャンディーだ。近づいてきた敵めがけて、タイミング良くキャンディーを投げつけよう。



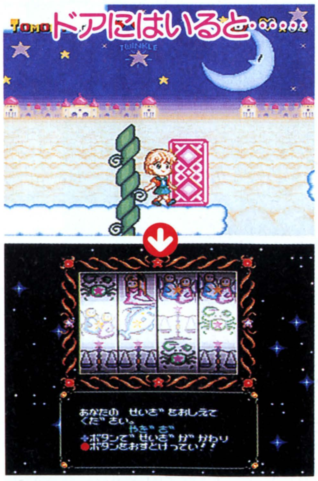
⬆敵がおいしそうにキャンディーを食べているあいだに通過してしまおう。上に乗ることもできるのでうまく利用してね。

あなたの運命は?

ふしぎワールドのステージの途中には、隠された謎の部屋がいくつかある。そのなかのひとつに"占いの部屋"がある。ここでは、ホロスコープを使ってきみの運勢を占ってもらえるのだ。各ステージの途中にある赤い扉に入ると占ってもらえるのだが、簡単には発見できないので、よ～く捜してみよう。



⬅敵にキャンディーを投げてから、ドアヘジャンプ!!



⬆ルーレット形式で運命診断。4つの絵柄を揃えると1UPしたりするぞ。

いろいろ遊べるVSモード☆

VSモードでは友だち、コンピューターを相手に1対1の対戦ゲームを楽しむことができる。このモードで遊べるステージは右の6つ。どれも、ストーリーモードのボス戦で登場するステージばかりだ。

みかげにはアクション系、ともみはパズル系のゲームが得意。適正にあったキャラクターを選ぼう。



←全部で6つのゲームから選択してプレーすることができる。



→ゲーム終了後には、対戦ゲームの成績表が表示されちゃう。

ウォーターシュート



↑水鉄砲を撃ちあって、多く当てたほうが勝ち。傘で水をガードできるぞ。

かみなり注意報



↑自分と同じ色の雲を多くとったほうが勝ち。雷に当たると感電しちゃうぞ。

いちごのケーキ



↑ケーキにひそむバイキンたちをハンマーでなぐろう。反射神経が命だぞ。

いちばん最初はだれ



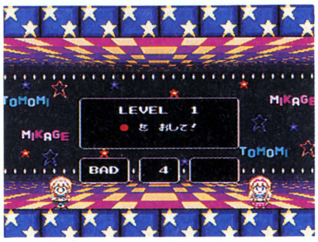
↑4人中、ほかの3人より最も速く動いている人を見つけるゲーム。ムズイよ。

早当てパズル



↑中央のパネルと同じ顔のパネルをみつけよう。反応速度の速さが勝負だぞ。

ジョイジョイパット

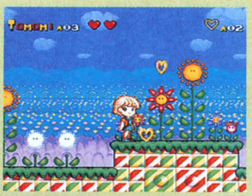


↑画面に表示される指示どおりにコントローラーのボタンを押していこう。

ふしぎな世界で大冒険!!

STAGE 1

カラフルでかわいいお花がいっぱいのフラワーランド。ピョンピョンはねるうさぎさんや工事中のアリさんに注意しよう。



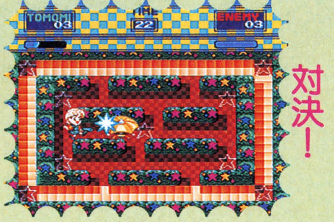
→ハート型のジュエルを10個集めれば、主人公が1UPするのだ。



→ふしぎなアイテム"ミラクルブレス"。これをとることができれば……。



←このハチのようなやつと勝負!! けっこうちょろい。コイツに勝つことができれば、影浦先生と会えるぞ。





→背景は画面いっぱいに広がるお花畑。みかげちゃんもプリティーだね。



←敵にピョンピョンのっかっていると……。あのドアはいったい何?



←テレパシーをつかうことができる。安全な道を教えてくれるぞ。

STAGE 2

ふしぎの世界の空に広がる雲の島、クラウズアイランド。雲と雲との切れ目から下に落ちないように慎重に進んでいこう。



→あれ? 行き止まりで進めないぞ。看板に何か書いてある。どれ……。





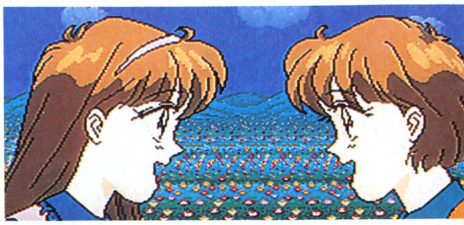
→雲と雲の切れ目に注意して、下に落っこちないように進んでいこう。



←ジャンプ! 下から突風が吹いているので大丈夫なのだ。かっくい〜!



←ステージ2のボスはアヒルに似たダックン。かみなり注意報のゲームで勝負なのだ!



何がおきても……
ふたりなら
大丈夫!



シュワーっとして楽しい

ドラッキーの草やきう

『ドラッキーの草やきう』は世界初の草野球ゲームなのだ。しかもコカ・コーラが協賛ときている。つまり、さわやかテイスティーな草野球ゲームというわけ。

SF スーパーファミコン	スポーツ			カートリッジ
	イマジニアズーム	12月17日発売	9800円	16メガ

モグサに火をつけて……そりゃ草おきうや!!

ネコのドラッキーをはじめ、なじみ深い動物たちがキャラクターとして登場する、ほのぼの草野球ゲーム。草野球といっても、ルールや操作方法などは、プロ、高校野球ゲームと大きな違いはないので、草野球をやったことのない人でも安心して遊べるのだ。楽しければなんでもいいって感じ。

本格的な草野球



⬆草野球なのに解説つきとは……。こりゃ本格的な草野球ですなあ。

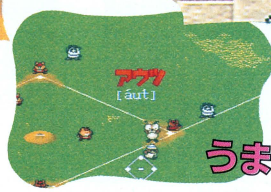


⬆ホームランも打てます。これがまた快感。"さわやかになるひととき"ってやつでしょうか。

もち、エラーも

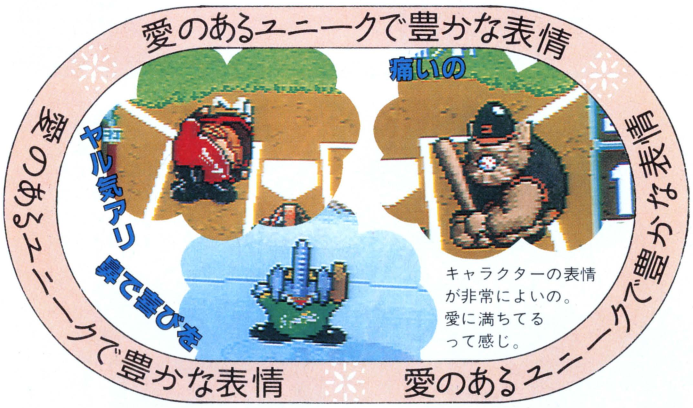


➡草野球にエラーはつきもの。あきらめるしかない？



⬅かと思えば華麗なダブルプレーを決めたりすることもある。ウーム。

うまいときも



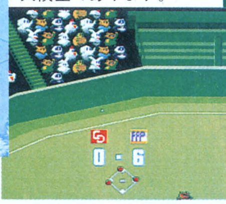
キャラクターの表情が非常によいの。愛に満ちてるって感じ。

草やきう場もいっぱいあって楽しいのだ

草やきうというからには、グラウンドも草やきう用のものでなくてはいけないのだ。そこらへんにぬかりはなく、世界にも類を見ない、すばらしい草やきう場がそろっているぞ。草やきう場マニアはタマランですよ。



⬆雪が積もってるところではボールの勢いが死ぬのだ



⬇ドーム球場なのだ。全天候型であります。



⬆密林のなかにも球場があったりすんの。

愛のあるユニークで個性的な8チーム 愛のあるユニークで個性的な8チーム 愛のあるユニークで個性的な8チーム 愛のあるユニークで個性的な8チーム 愛のあるユニ

コカ・コーラ ドラッキーズ

走・攻・守のバランスがとれていて、非常に扱いやすいチーム。初心者はこのチームでプレーすることをお勧めだ。

ジョージア 五郎野球会

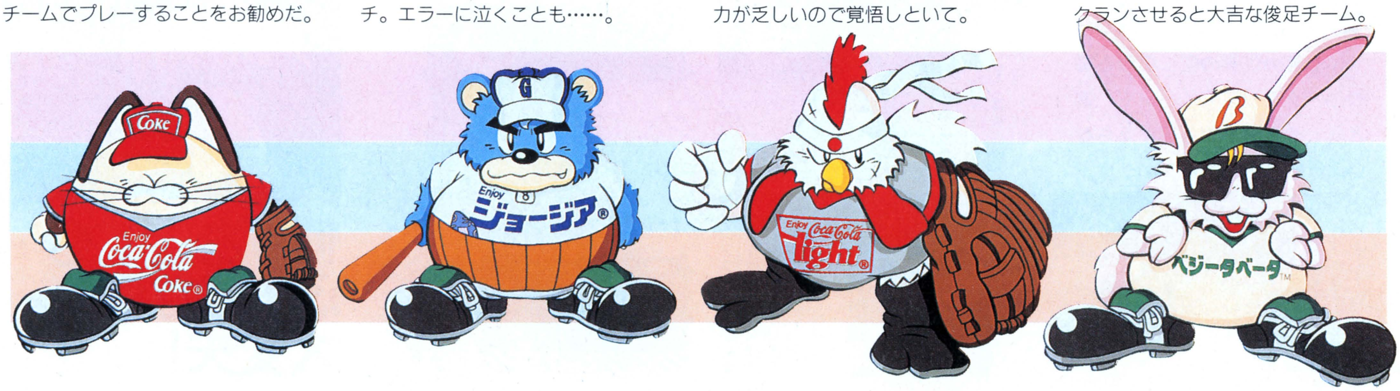
力持ちチーム。パワーヒッターが多くて大量得点も可能だが、守備はイマイチ。エラーに泣くことも……。

コークライト忍者若本一家

忍者たちで構成されているだけあって、足が非常に早いチーム。ただし、攻撃力が乏しいので覚悟しといて。

ベジータベータ デヴィットローラーズ

セーフティーバントや盗塁などの機動力を活かした攻撃で、相手チームをカクランさせると大吉な俊足チーム。



チームを強くして最強のチームにすんの

野球自体の楽しさもこのゲームの魅力だけど、チームを鍛え育てることができるのも魅力のひとつ。

ドラッキーたちに草野球勝負を挑んできた、エンパイヤヘルサンダーデストロイヤーズを倒すのが目的のRPGモードがそれだ。最初はデストロイヤーズが強くて、なかなか勝つことができないのだ。そこでノックを受けたりバッティングセンターで練習してチームの能力をアップしていくわけ。パスワードを取っておけばいつでも練習の続きを再開できるし、パスワードを使って友だちと対戦することも可能だぞ。チームは8つあるので、どれでもお好みに合わせて、「これだ!!」と思うチームを選んで鍛えて育ててチョンマゲ。

8チームから選べ



➡チームのタイプやドリンク名によって決定しよう。

魔球やら秘打やら使えるの

試合中にし、Rボタンのいずれかを押すと、選手の体が光り出すのだ。そうなったら魔球、秘打のチャンス。ピッチャーは打ちにくいボールを投げることができ、バッターは当たれば必ずホームランの秘打が可能になるぞ。魔球はスタミナがないと投げられず、秘打は使うとしばらく使えなくなるのだ。



光るバット

⬆打数をこなして、バッターの名前の横にあるゲージがいっぱいになると秘打が可能になる。

球が炎に包まれ

⬇当たれば、ボールは炎に包まれホームラン。ゲージはなかなかいっぱいにならないので、空振りは絶対に許されないのだ。

でかまる〜

⬆相手バッターをビビらせ、驚かせ、んで振らす。ナイス素敵魔球。

まやかし

⬇音符をバラまいても、しょせんまやかし。まやかされるな!!

鍛えて育てればよいよ

打撃練習

バッティングセンターでは、ストレートと変化球のどちらかを選んで練習できる。一定のノルマ数、木と木のあいだに打ち込めばレベルアップするのだ。



コーラの看板

➡バッセンでは直球と変化球を選べるぞ。

ねらい打ち

⬅木と木のあいだに打球を飛ばせばよいのだ。

守備練習

コーチが打ったボールの落下地点にすばやく移動し、補球。そしてすばやく返球。守備練習のほうも一定のノルマをクリアーすればレベルアップするぞ。



気合で

アチョー

➡捕球したら、すぐに返球しないとダメだぞ。

厳しいの

⬅コーチのゲキは愛情の裏返しなので堪えよ。

鍛えて育ったら対戦すれ

パスワードを入力すれば、育てあげたチームを使って、友だちやコンピューターと試合ができる。また、自分で操作せずに見てるだけのできるウォッチモードでもパスワードは使えるので、育てたチームの成長ぶりを、ウォッチモードで観戦する。なんてこともできるのだ。こりゃオツですなあ。

観戦もよし



⬅自分は観戦しながらコーラ飲むとか。よいかも。

性的な8チーム　愛のあるユニークで個性的な8チーム　愛のあるユニークで個性的な8チーム　愛のあるユニークで個性的な8チーム　愛のあるユニークで個性的

ファンタ ファイヤーポチーズ

バランスがよい。が、そのかわりにこれといって優れているところもない。しかし、犬好きにはタマランチーム。

ハイシー ガンボス

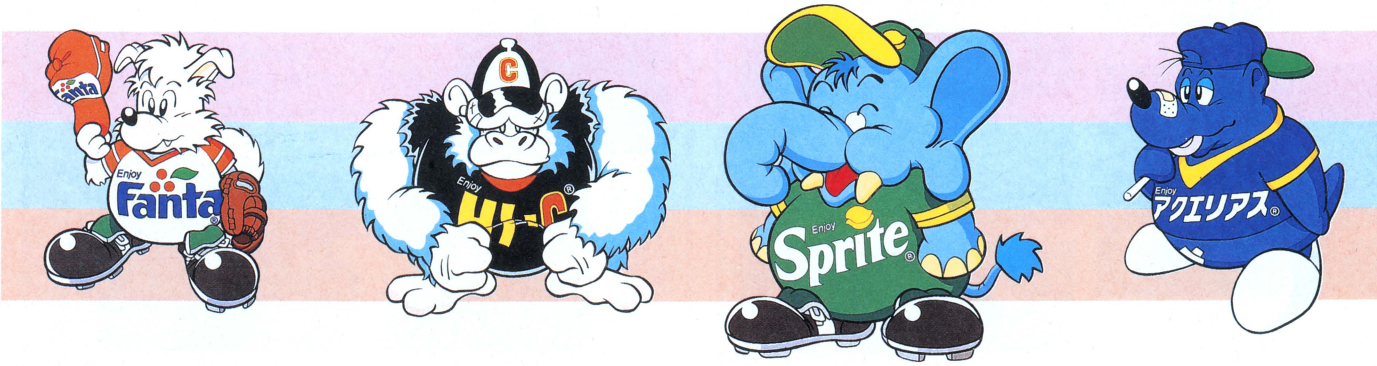
超ばか力での豪快なバッティングが魅力のチーム。打球の飛距離もさることながら、打球の速さもスゴイのだ。

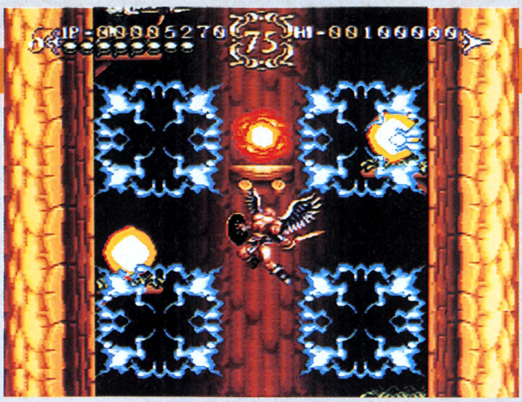
スプライト ぱおぞうとロングノーズ

一見バッティングのチームだが、じつは投手陣でもっているチーム。とくにスタミナは特筆すべきものがある。

アクエリアス おとときちくんたち

とくにこれといったものはなく、かといって使いやすいかといえばそうでもない。上級者向けのチームかも。





神はつらいよ　マドンナは天使

アクトレイザー2
沈黙への聖戦

神さまの存在を信じない人は、このゲームをして神さまの偉大さを痛感してほしい。人々の平和を維持することは、とてもたいへんなことなのだ。

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	エニックス　10月29日発売　9300円	12メガ

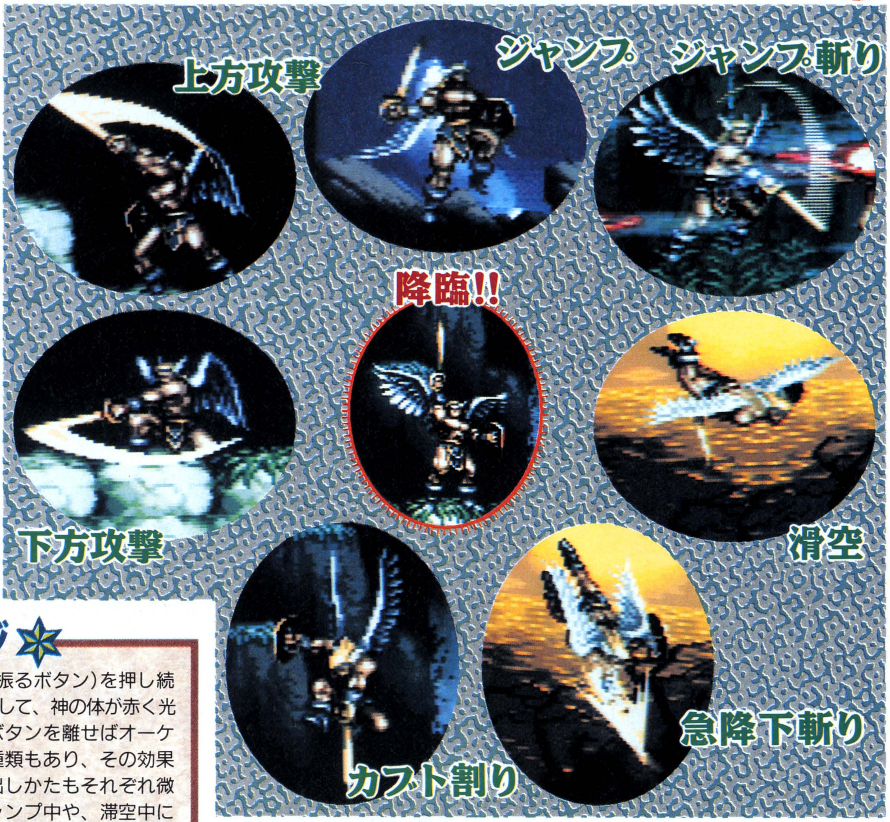
神となりて悪を裁け

バリバリ硬派なアクションゲームで名高い『アクトレイザー』の続編がついに登場。グラフィックはもちろんのこと、サウンド、キャラクターの動きなど、どれをとっても前作を上回るデキなのだ。

キミの目的は、神となって世界各地で人々を苦しめている悪魔を倒すことだ。悪魔は手下を率いて神の行く手を阻んでくるぞ。てなわけで、悪魔退治の基本的な技を紹介するので、必ずマスターしよう。



➡戦闘画面はサイドビュータイプ。そこらじゅうにザコキャラがウヨウヨしているので、気を引き締めていこう。



魔法で大ダメージ

防御力の高いボスと戦うときや、敵に囲まれたときなどは、魔法を使って切り抜けよう。魔法の出しかたは、まずYボタン（剣を振るボタン）を押し続ける。しばらくして、神の体が赤く光りだしたらYボタンを離せばオーケー。魔法は7種類もあり、その効果はさまざま。出しかたもそれぞれ微妙に違い、ジャンプ中や、滞空中にしか出ない魔法もあるので、何度も練習して完璧にマスターしよう。



➡Yボタンを押し続けていると、神の体が赤く光り出すのだ。



⬆この状態でYボタンを離すと、絶大なダメージを与える魔法が発射されるのだ。



立った状態でYボタンを離すと、ファイアーブレスの魔法が出る。剣から炎をだして攻撃する。



✚ボタンの上を押したままYボタンを離すと、レイジングボムの魔法に。3つの火の玉を放つ。



滞空中にYボタンを離すと、サンダーボルトの魔法が出る。上下に雷を出してダメージを与える。

盾を使いこなせ

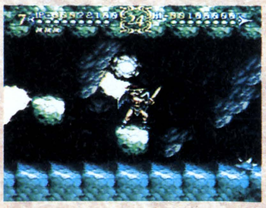
炎や矢などの敵の飛び道具による攻撃は、盾で防ぐことができる。しかし、移動中は盾を使うことができないので気をつけよう。うまく盾を使いこなして、敵からのダメージを極力減らすのが、クリアーへの近道だ。



⬅敵が弾を出してきたので、くぼみに避難してみました。



➡でも盾を使えば、敵の弾を跳ね返すことができるぞ。



⬅こんなデカい岩も跳ね返すことができるのだ。

世界の人々を救え

『アクトレイザー2』は前作にあった悪魔を退治した町を発展させていくというシミュレーション的要素はなくなった。しかし、そのぶんゲームの本筋であるアクション部分はグラフィック、難易度ともにパワーアップしているので、前作のファンはもちろん、やったことのない人でも楽しめるぞ。

ゲームは、神になったキミが天空城から下界の人々を観察することから始まる。下界の様子は天使が詳しく教えてくれるので参考にしよう。しばらく下界を観察していると、悪魔がはびこっている地域を見つけるハズ。さっそく悪魔退治に出かけて、苦しめられている人々を助けあげよう。

おお神よ



⬆下界の異変は天使が詳しく説明してくれるのだ。ちゃんと耳を傾けるように。

悪魔退治へゴー



⬆異変があった地域には、神が自ら足を運ぶのだ。神の仕事も楽じゃないねぇ。

ボスと対決



⬆コイツがこの地域の人々を苦しめている悪魔だ。神の偉大なる力を見せてやれ。

ステージクリアー



⬆長い戦いの末、ようやく悪魔を倒すことができた。見たか!! 神の力を。

憩の休息



⬆諸悪の根源であった悪魔もいなくなり、人々にも平和が訪れるであろう……。

な,なにぃ〜!!



⬆喜びも束の間、別の地域に悪魔が出没したとの情報が!! さっそく出発だ。

前半のステージを紹介

各ステージはふたつの面（それぞれACT1とACT2という）で構成されており、ステージ1からステージ6までのACT1にはいつでも行くことができる。しかし各ステージのACT2は、ACT1をクリアーしないと行くことができない。地道にいかなきゃダメってわけ。

ここでは、ステージ1からステージ3まで紹介する。各ステージには、いろいろな仕掛けが張り巡らされているので、神の多彩なアクションを駆使して切り抜けよう。



⬆ステージの種類は、地域によってさまざまなのだ。敵の攻撃もいろいろあるぞ。



⬆ときには、勇気を出して飛び下りることも必要だぞ。このさきに何があるのか？

ステージ1　ディリジェンスの町

ステージ1は、ディリジェンスの町の人々を救うことが目的。最近、町の人々の生活は堕落したものになりつつある。どうやら原因は、町の西にあるインダステンの森にあるらしいと聞いて、足を運んだが……。



⬆ACT1のボスは、雲に乗った死神。左右のイバラに注意しろ。



⬆激流に逆らって進むステージ。流されるなよ。



⬆このカタツムリみたいなボスは、レーザーを撃ってくるぞ。

ステージ2　ディボーテの町

ステージ2は、海に沈んでしまったディボーテの町が舞台。しかし、この町の人々は悪魔によって石に変えられてしまったらしい。神は、この原因を追及するため、海をさまよう巨大な亀の背中に下り立った。



⬆このボスは、カブト割りを多用すれば、わりと簡単に倒せるぞ。



⬆このステージは海中が舞台。敵は魚貝類が主。



⬆こんどは海底神殿が舞台。貝は攻撃すると弾をバラまくので注意。

ステージ3　テンポニアの町

ステージ3は、テンポニアの町。ここにも悪魔がはびこり、穀物を荒しているようだ。さっそく、神は町の東にあるモデーロの荒れ地に出向いた。そこで見たものは、死臭が漂う醜いグールたちの群れだった。



⬆滑空をうまく使いこなして、ダメージの受ける地帯を抜けよう。



⬆グールのはびこる荒れ地を突き進むステージ。



⬆ここは、昆虫の形をしたバケモノが住みつく洞窟。不気味だな。



アークスここへクックックッ

アークス・スピリッツ

ニュータイプのアクションRPGの登場だ。謎解きに、シューティングとパズルの要素が加わった『アークス・スピリッツ』ワールドを堪能してね。

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	サミー　10月22日発売　8900円	10メガ

伝説の地アルカサスの危機に、4人の勇者が立ち上がる!!

悪の巣窟へなぐりこめ!!

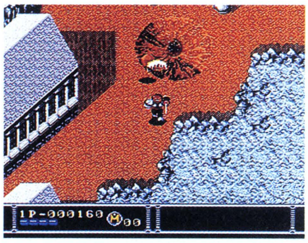
『アーク・スピリッツ』は、斜め見おろし型の画面が魅力的だ。これは、縦、横、斜めへの攻撃が可能で、敵に見つからないように隅に隠れたりもできるのだ。慣れないうちは戸惑うが、コツをつかめば癖になりそうなほど楽しいぞ。キャラクターは4人のなかから選べ、その選びかたによってイベント展開が変化する。また、キャラクターはアイテムでパワーアップしていくので、アイテムは必ず取ろう。ふたり同時プレーだと、展開も早くて倍楽しめるぞ。



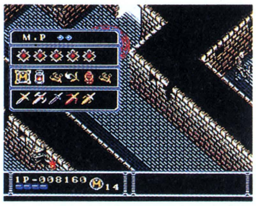
⬅近づいてくる敵は、壁の影に隠れて待ち伏せしよう。



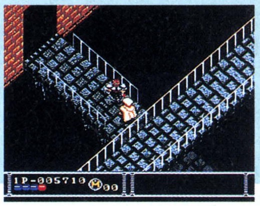
➡さまざまな迷路が入り組んだステージを進んでいく。



⬅敵は縦横斜めから追ってくる。慣れないと避けるのが難しいぞ。



⬅アイテムをフルに使って難関をクリアーしていく。



⬅謎の立体交差。ここへはどうやって来るのだろうか。

激しいアクション！ アイテムと魔法でパワーアップ

悪に立ちむかう勇者たち

正義の情熱に燃える若き騎士。バランスがもっともとれたキャラクターだ。使う武器は、真空波を発するティアナットの剣。魔法で火の鳥を呼び出せる。



ジェダ・チャフ



エリン ガーシュナー

幾多の戦いを勝ち抜いてきた放浪の女戦士。防御力は低いが、強力な武器チェーンソードを使う。攻撃力は4人中最強。敵を切り裂く風の魔法を使う。

エルフの族長。彼女の放つ弓矢は壁に跳ね返るので、ダンジョンでは有効だ。また、彼女は精霊を呼び出して敵を追撃する弾を使うことができる。



ディアナ フィレリア



ヴィド・シア

知識の泉を求める魔法使いヴィド。通常の攻撃はできずウィスプを呼び出して戦わせる。魔法は、通常よりもさらに強力なウィスプを呼び出す術を使う。

パワーアップは2段階

ステージクリアーでレベルアップ

8つあるステージのひとつをクリアーすると、"力の宝玉"というアイテムが手に入る。これはパワーアップアイテムで、使用すると攻撃力やヒットポイントなどの能力が向上するのだ。



➡宝玉の色に応じて、能力をアップできるんだ。



⬅攻撃力がアップ!! 射程も伸びて戦いやすい。

魔法アイテムを有効に使おう

ステージの途中に置いてある宝箱や、倒したモンスターから奪える"魔力のクリスタル"は、一時的にキャラクターの魔力を向上させる。そのほか、体力全快や解毒などのアイテムもあるぞ。



➡迷宮にある宝箱からアイテムを手に入れる。



⬅アイテムは、いざというときに役に立つんだ。

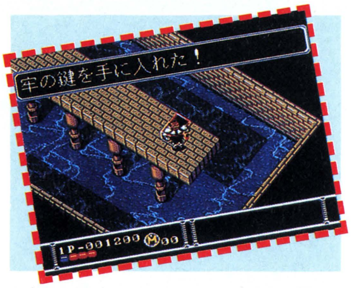
仲間を加えて、ミッションをクリアー！

テクニックこそすべてだ!!

全部で8つあるステージには、それぞれ攻略目標が設定されている。たとえば、あるステージでは捕らわれた仲間を救出すること、またあるステージでは失われた勇者の剣を捜し出すこと、というふうに決められているのだ。また、各ステージには中ボスが、そして最後のステージには悪の首領との戦いが待っている。テクニックを駆使して戦うのだ!!



⬆各ステージは、定められた目標を達成しなければ、先へと進むことはできないのだ。



⬆牢屋の鍵がこんなところに！　迷宮を隅々まで探索しなくては、目的を達成できない。

ステージで仲間をみつけよう

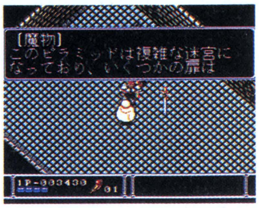
このゲームでは、プレー中に仲間を見つけることができる。見つけた仲間はコンピューターが操作し、自分が攻撃しているあいだは仲間も後ろからずっと攻撃し続けるので、攻撃力が2倍になってとてもお得だぞ。



⬅牢屋から救出した戦士を、仲間にすることができた。

敵のなかにも協力者がいる

道中で出会う協力者は、敵のなかにもいる。彼らは、邪神の支配に抵抗しているのだ。彼らは主人公に情報を提供してくれたり、仲間としていっしょに戦ってくれるぞ。彼らの力を借りて、邪神を倒しにいこう!!

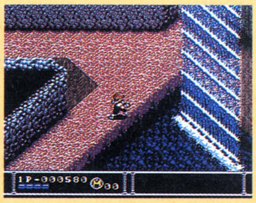


⬅主人公たちの手助けをするモンスターもいるんだ。

アルカサスの8つのステージを進め！

STAGE 1 神のいない神殿

最初のステージ。ここでは、洞窟の奥へ進み、神殿に通じる水の迷宮への入り口を見つけ出さなくてはならない。この洞窟には3本の滝があり、そのうちのひとつが入り口になっているのだ。



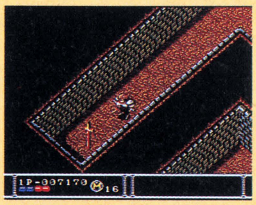
STAGE 2 水の迷宮

いけにえとして捕えられた4人の賞金稼ぎを救い出すため、水の迷宮をさまよう。しかし、牢屋の鍵を見つけないと賞金稼ぎを助け出すことはできないぞ。彼らは、助けたあと仲間になる。



STAGE 3 地底のピラミッド

入り組んだ複雑なピラミッド内部。先へ進むためには5本の宝剣を集めなくてはならない。ステージ2で助けた仲間が誰かによって、ストーリーは少しずつ異なる。罠もあるので注意が必要。



STAGE 4 炎の迷宮

炎の迷宮は、出口が炎の壁で塞がれているぞ。先へ進むためには、地底湖からの水を出口に導いて、炎を消さなくてはならない。迷宮を探索して、水をせき止めている壁を壊そう。



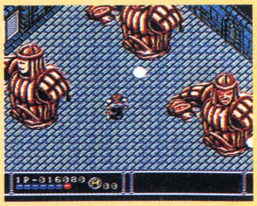
STAGE 5 浮遊神殿

神殿のあちこちに隠されている5枚の鏡を見つけだし、破壊しなくてはならない。そのためには、神殿の奥にあるクリスタルが必要なのだ。もと人間だったモンスターが助けてくれるぞ。



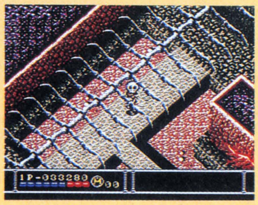
STAGE 6 魔の従者たち

ここには、すでに倒した中ボスたちが復活して、主人公を待ちかまえている。彼らを復活させた邪神の像を見つけだし、破壊しなくてはならないのだ。最後のボスを倒せばステージクリアー。



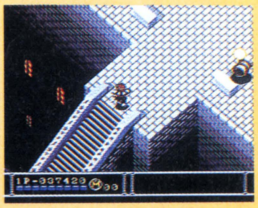
STAGE 7 醜き邪城

いよいよ迫ってきた邪神との最終決戦。ここでは、邪神に従う四天王とも呼ぶべき4人の中ボスがつぎつぎと襲いかかってきて、苦しい戦いを強いられる。持てる力のすべてが必要なのだ。



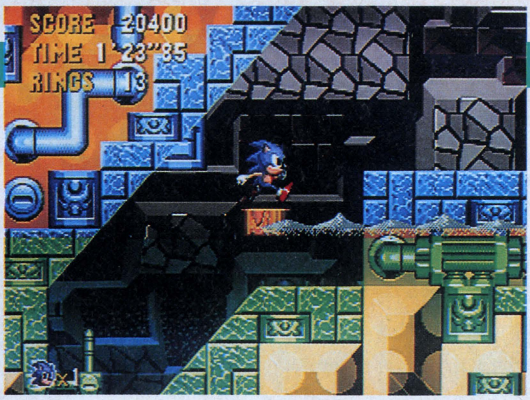
STAGE 8 血の満月

最後の戦い。ついに復活してしまった邪神との熾烈な戦いが始まる。邪神は古代のあらゆる魔力を使って攻撃を仕掛けてくる。はたしてきみは邪神を倒し、アルカサスに平和を取り戻せるか。



ソニック キレイ カッコイイ

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD



今回の『ソニック』にはCD-ROM化に伴い、デモ画面にアニメーションが採用されているのだ。走るソニックの姿が、すごくかっこよく描かれているぞ。

メガドライブ	アクション	CD-ROM
	セガ 発売中 8800円	

今回ソニックが走る理由は

1年ぶりにリトルプラネットに戻って来たソニックが見たものは、悪の天才科学者Dr. エッグマンに侵略されかかっているこの星の姿だった。Dr. エッグマンの野望を打ち砕き、再び平和な世界にするべくソニックはひとり戦うのだ。


➡ソニックの視線の先には……。


➡危機を迎えている星の姿が！



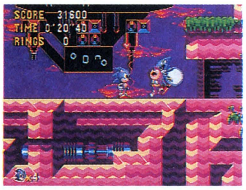


⬆デモ画面で疾走するソニック。アニメーションのクオリティーはかなり高いぞ。

あ！エミーがメタルソニックに！

前作『Ⅱ』にテイルスが登場したように、この作品にも新キャラクターが登場する。ソニックファンの女の子エミーとソニックそっくりの宿敵メタルソニックだ。エミーはあるステージで、メタルソニックにさらわれてしまう。いそげソニック、エミーを救い出せ。


⬅今回、新たに登場するエミー。彼女はソニックに惚れているらしい。



➡エミーはメタルソニックに連れ去られてしまうのだ。待て～！

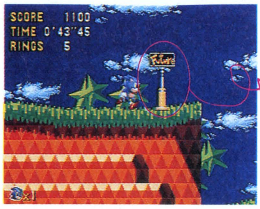

⬅この悪そうなのがメタルソニックだ。

過去へ未来へぶっ飛べソニック！

今回のメダマは、何といってもソニックがワープすることで、過去や未来へ行くことができるところだろう。ワープの方法はカンタン。まず、各ステージ中に点在する、Past（過去）やFuture（未来）と書いてある看板のまえを、ソニックに通過させる。そして、そのあと一定時間ソニックを最高速度で走らせよう。すると、ソニックが光に包まれて、看板に書いてあった時代へとワープするのだ。



➡ステージの随所にある看板。これは過去。



➡こっちは未来へとワープする看板ね。

過去へ……未来へ……



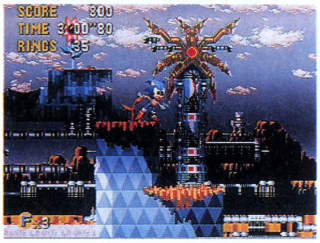
⬅Pastの看板のまえを通過すると過去へ。



⬅Futureだと、未来へワープするのだ。



未来の世界


⬆これがワープしたさきの未来の世界だぞ。


⬆すっかり進化して、サイバーなカンジ。

過去の世界


⬆そんでこっちは、過去の同じ世界だ。


⬆何だかいかにも古代なカンジだなぁ。

ラウンド1 PALMTREE PANIC

このラウンド1は、比較的カンタンなレイアウトになっている。ここでは、ソニックが最高速度を出せるところが随所にあるので、過去や未来へのワープを試してみよう。ソニックがワープするところのグラフィックはカッコイイぞ。

走れ まわれ 飛べ!



⬅最初のラウンドは、大自然のなかなのだ。

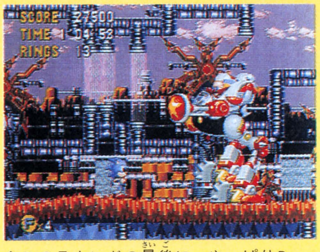


➡このラウンドの過去はこんなカンジ。現在よりも、もっと自然がいっぱいだ。



⬅未来のステージ。みんな機械でできているみたいで、なんかサイバーだ。

Dr.エッグマン登場



⬆このラウンドの最後に、やっぱりDr.エッグマンが登場するのだ。

ラウンド2 COLLISION CHAOS

このラウンド2は、ソニックをはじくことができるフリッパーやジャンプ台などがたくさん出てくるレイアウトになっているので、思うようにソニックを動かすことは難しいぞ。でも、なんだかピンボールみたいで楽しいよね。

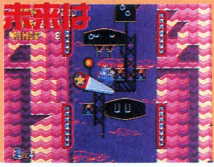
ピンボールだボヨン!



➡ボヨンボヨンとソニックが跳ねまわっちゃう。



⬅過去の世界では、一転して跳ねる装置がないので、かなり動きやすいぞ。



➡現在とあまり変わりがないような未来の世界。でもサイバーなカンジ。

逃げるなDr.エッグマン!

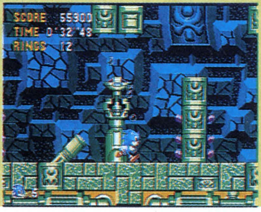


⬆やっぱりここでも最後に出てくるのはDr.エッグマン。いやなヤツだなぁ。

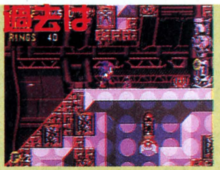
ラウンド3 TIDAL TEMPEST

このラウンド3は、ソニックが水中を移動することが多い。水中で行動するときに注意するべきことは、ソニックに空気を吸わせること。ある一定の時間内に息つぎをさせないと、ソニックが溺れてゲームオーバーになるのだ。

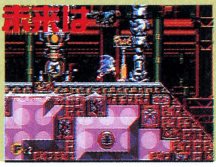
水中でブクブク



⬅このラウンドでは、水中での行動が多いのだ。



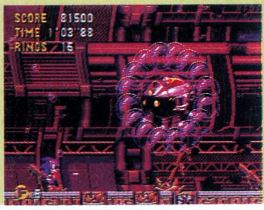
➡過去でも水中での行動が多いのだ。水中では、動きがかなり制約されるぞ。



⬅未来の水中では、水の流れが速くなっているので、流されちゃわないようにネ。



⬅あんまり長いあいだ水中にいられないソニック。息つぎをさせろ。

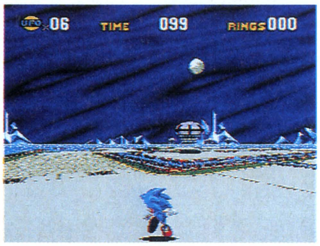


➡Dr.エッグマンはまわりの泡で防御しているぞ。

今度のボーナスステージは3Dだ!

ひとつのステージ中にリングを50枚以上集めた状態でゴールすると、大きなリングが出現する。そのリングに向かってソニックをジャンプさせると、このボーナスステージへと来ることができるのだ。

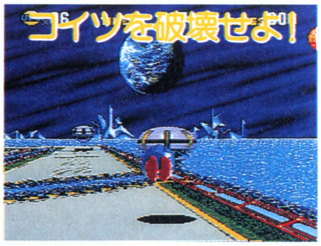
今回のボーナスステージは3Dで構成されていて、迫力満点だぞ。



⬆まわりの風景がグリグリ動く3Dボーナスステージ。この疾走感がたまらない。



⬆ボーナスステージへ行くためには、まずリングを50個以上集めないといけない。



⬆このUFOを破壊するには、ソニックをジャンプさせて体当たりをさせよう。

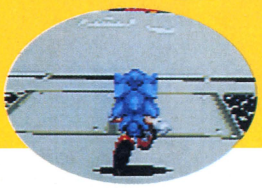
さまざまな仕掛けが!



⬅コレのうえに乗ると、空中に浮かび上がるぞ。



➡コレのうえを通過するとスピードダウン。



⬅コレの上を通過すると、ちょっと加速する。



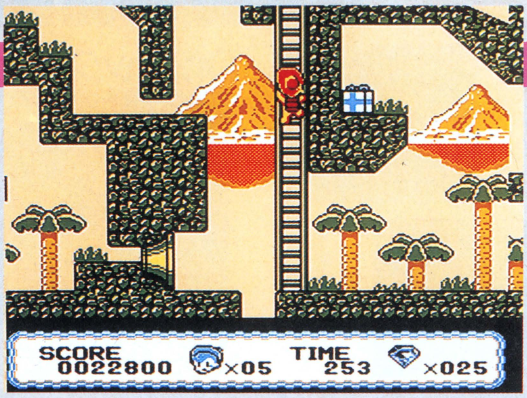
⬆空中に浮かび上がったのを利用して、UFOを撃墜だ。操作が難しいぞ。



⬆ひとつ破壊するごとに、何かくれるぞ。

くるっとまわって大冒剣だ!

アルマジロII



かわいいキャラクターが目白押しのアクションゲーム『アルマジロ』の第2弾。簡単操作で誰にでもおすすめできる仕上がりだぞ。みんなでアルマジろう!!

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	アイ・ジー・エス　10月～11月発売予定　6900円	3メガ

ビリー・ザ・シェルの地底国大活劇

このゲームの主人公はアルマジロのビリー・ザ・シェル。今回彼が活躍する舞台は地下に広がる地底国だ。ラウンドごとに決められたステージクリアー数をこなすことによって、初めてボスと戦うことができる形になっている。自分のレベルに合ったステージだけを攻略するのが近道だ。

ラウンドマップ



アイテムショップ



ここはいろんなアイテムを売っているところだ。アイテムを買うにはダイヤモンドが必要。貯めれ!!

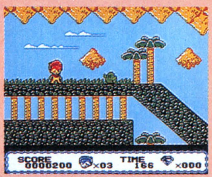
バトルボックス・ホテル



ファミコン本体にバトルボックスがつながっていれば、ここでセーブやロードが可能だ。どしどし活用しよう。

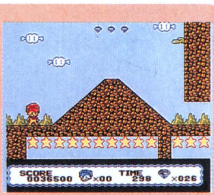
アクションステージ入り口

ここがこのゲームのメイン、アクションステージ。なかにはいろいろな仕掛けと敵が待ち構えている。



ボスの館

各ラウンドで決められた数のアクションステージをクリアーすると、ここに入れるようになるのだ。



民家

民家に入るとステージごとにいろんなヤツがいて、攻略のための大切なヒントをシェルに教えてくれる。



ビリーの動きはとってもゆかい

なんといっても特徴的なのが、シェルのコミカルでキュートな動きだ。飛んだり跳ねたり丸まったりと、モニターのなかを大あばれで動き回るぞ。期待すれ～!!

はしごっ



⬅かわいくはしごを上り下だり。アルマジロの姿のときだけ可能。

じゃんぷ



⬆うまくジャンプして追ってくる敵を飛び越えよう。

くっつき



⬆壁にはりついてへこへこ上ぼっていくことも可能だ。

およぐっ



⬆水のなかをスーイスイ。何もしないと沈んでしまう。

変身アイテムをうまく使おう!!

5つの変身アイテムがまたまたかわいい。変身するとふだんではできない攻撃が可能になる。かわいいシェルにみとれるな!?

パラソル



⬅カサを開いてゆっくりと空中散歩ができるのだ。

カンガルー



⬅敵をパンチで攻撃、高～くジャンプととっても便利。

カメレオン



➡どんなところでも移動できるし消えることも可能だ。

さかな



➡泳ぐよりもさらにす速く水のなかをスイスーイ!!

とり



⬅空を自由に10秒間だけ飛び回ることができるぞ。

地底国を大公開!!

1ラウンド

まずは最初のラウンド。いろんな仕掛けがいっぱいあって、いつでも気分はハラハラドキドキ。練習的な要素を持ったステージが多いから、焦らずにいろんな動きを試してみよう。

どこに行こうかな



⬅まずはこのラウンドマップで行き先を選んでやろう。



➡無敵アイテムを取れば、熔岩のなかに入ってもへっちゃらなのだ。



⬆はしごをぐんぐん上ぼってさらに上を目指す。上れ、ビリー・ザ・シェル!!



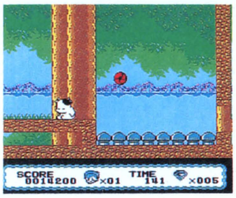
⬅とってもかわいいモーモー牛さん。しかし、体当たりで押し戻そうとしてくる憎いヤツ。



➡リンゴを取ればミニマジロのできあがり。狭いところにも入れるぞ。

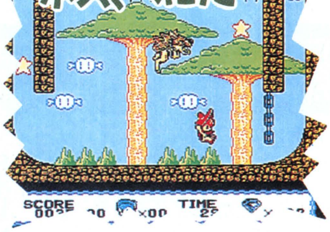


⬅トンネルを通れば、ミニマジロからふつうのアルマジロに戻れるぞ。



⬅ゴール地点。遠くへ飛ぶほど高得点をもらえる。思いきりジャンプだ!!

ボス、ペロだ〜



⬆1ラウンドのボス、ペロと対決。ピョンピョン跳びはねてくるイヤな奴だ。

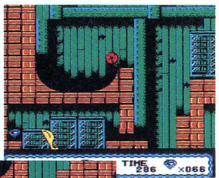
2ラウンド

さらに進んだ2ラウンドもまたまたハラハラの連続。地底国特有の個性的な敵キャラクターや民家で出会う動物たちはみんな一風変わった変な奴。仕掛けも1ラウンドより凝っているので、ますます冒険が楽しめるぞ。

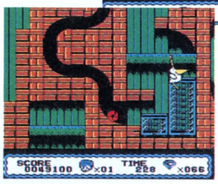
しゅっぱ〜つ



⬅さらに複雑になったラウンドマップを移動して、ドンドン冒険を進めていこうぜ。



➡坂にそって転がっていくと楽チンだ。でも調子に乗っていると……。



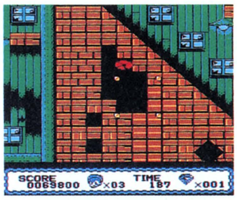
⬅くねくねと下ったところには敵が口を大きく開けて待ち構えている。



⬅水のなかはじれったいけれども、ひたすら泳ごう。敵に注意しろ!!



⬆急な坂道を下りるときは気を付けて。丸まっているよりふつうのほうが安全。



⬅すり抜けブロックがあったりする。絶対いいことがあるはずだ!!

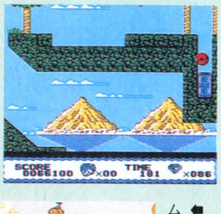
ボス、ブックボーン



⬆いよいよ2ラウンドのボス、ブックボーンと対決なのだ。手強いぞ、こいつは。

ボーナスゲームもぐ〜

ステージ内にはボーナスステージへの入り口があるぞ。宝探しゲーム、ブロックくずしゲーム、風船割りゲームの3つが用意されている。高得点をかせいでダイヤを集めろ!!



➡このスイッチがボーナスゲームへの入り口。



⬅ブロックくずしゲームでホッとひと息だね。

まだまだあるでよ

この先も、まだまだ難関がシェルを待ち受けているぞ。だんだんとわかってくる地底国の謎やさらに複雑になってくるいろんなイベント、仕掛けにシェルは大急がしだ。これからが腕の見せどころ。ガムバレ〜。



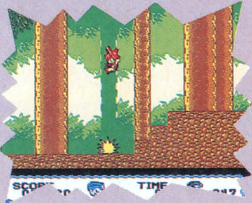
⬅変な宇宙人がいたりする。先へのヒントになる。



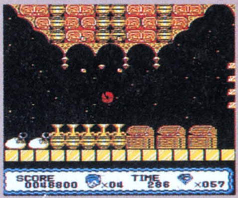
➡坂をすべり台のように滑っていくのだ。



⬅まだまだジェルの冒険は続いていくのだ。



➡おおっ!! はりねずみがいた! 当たると痛い。



⬅なにやら怪しげ。滅亡したはずの古代文化か!?



能ある鷹は爪を隠す

サンダーホーク

海の向こうからスリル満点のヘリコプターシューティングがやってきた。絶え間ない音声合成と、滑らかなフラクタクルポリゴンのデモシーンにも驚きだ。

MD メガドライブ	シューティング	CD-ROM
	ビクターエンタテインメント　発売中　7800円	

空を切り裂く鉄のタカAH-73Mサンダーホーク発進!!

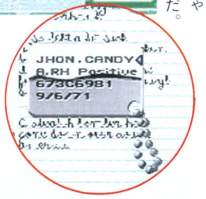
『サンダーホーク』は、イギリスのコア・デザイン社が開発したヘリコプターの3Dシューティング。最新鋭の戦闘ヘリを駆ってさまざまな任務をこなすのだ。メガ-CDの回転、拡大、縮小機能そして迫力ある音源をフルに活用したリアルなヘリ戦は必見。自分なりの戦略を活かせる自由度の高さも魅力だ。



↑流れるようなスピード感が、写真じゃお伝えできなくて残念。臨場感は満点だ。



超リアルなヘリバトル!!



↑最初に認識票に名前を刻み込む。キミが灰になっても残る優れものだよ。

上官はこう語る

あ～来たかね。チミは今日をもって特殊舞台"MERLIN"の一員だ。チミの使命は暗躍するテロ組識やゲリラの陰謀を阻止すること。ってオイオイ行っちまったよ。最近は作戦説明を聞かないで発進する若者が多いやね。目標も知らずに何を壊してくるのやら。





↑というわけで作戦は聞いてね。音声による解説がイカす。

おつぎは操縦のしかただしっかりやってくれたまえ

身を堅くすることはない。大統領になるより簡単だ。死にたくなけりゃ計器の役目を覚えること。あとは空飛ぶクルマと思えばいい。

FIRE 攻撃ボタン

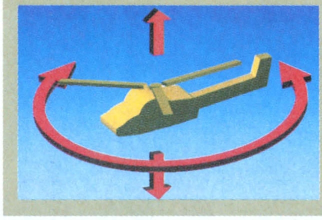
ゲーム中は3つのボタンを使用する。攻撃ボタンは名前のとおり、選択している武器を撃つボタンだ。

CHANGE 武器選択ボタン

ミッションごとに3種類の武器が装備される。こいつを押すごとに発射できる武器が変わっていくぞ。

THROTTLE スロットル

このボタンは少し特殊だ。通常は✚ボタンで前進、後退、左右転回だが、スロットルボタンを押しながら✚ボタンを操作すると上昇、下降、その場での旋回に切り替わる。こいつをうまく使えるかが最大のポイントだ。





高度計
どの高さを飛んでいるか知るためのメーターだ。

使用武器
現在使用中の武器を表示。残弾にも注意すべき。

燃料計
運動すれば腹が減る。空を飛べば燃料も減るわけだ。敵の攻撃を受けても急激に減るぞ。こいつが0になったときがキミの休日だ。永遠のね。

レーダー
サンダーホークの周囲にある、破壊可能な物体をすべて映すレーダーだ。気をつけなくちゃならないのが、これで敵味方の判別ができないこと。味方を誤射なんてことがないように。

マップ
そのミッション内の敵影を映し出す。基本的にこの地図に表示される光点を残らず破壊すればミッションクリアーってわけだ。実際は、破壊目標だけで手一杯になると思われるがね。

◆連続写真活劇◆
つおいぞ!! サンダーホーク



全世界をまたにかけ数々の陰謀を打ち砕け!!

世界中で行なわれる作戦は全部で10種類。それぞれいくつかのミッションにわかれていて、ミッションを段階を追って成功させていけば作戦も無事完了する。そうやって10の作戦をすべてクリアーすれば任務完了なわけだ。がんばれ。



南アメリカ

ある国からテロリストたちに武器が流出している。この作戦では武器の供給ルートを断ち、敵の武器工場を破壊するのが目的だ。テロリストたちもヘリや戦車で防戦してくるぞ。

南アメリカ2

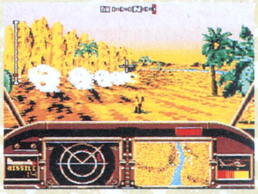
我が軍のステルス機がジャングルのなかに墜落してしまった。今回の任務はステルス機が敵の手に渡るまえに同機を破壊。さらには情報を入手したトラック部隊の殲滅である。

南アメリカ3 パナマ運河

友好国の船舶が、派閥争いのために交戦中のグループによって両岸から攻撃を受けている。サンダーホークはいかなる手段を持ってしても、この船舶を日的地まで護衛するのだ。

中央アメリカ

凶悪なゲリラたちが、ある地方都市で一般市民を人質にとってたてこもっている。ゲリラ軍を一掃して都市を奪回するのだ。捕虜救出という珍しいミッションも楽しめる。



↑そそりたつ絶壁を横目に、敵軍に急襲をかける。狭いので要注意。

アラスカ

最高機密であるバイオリサーチ基地との連絡が途絶えた。敵軍侵入の通報を受け、サンダーホークは発進する。あたり一面氷の大地のなかで激しい戦闘が展開する。潜水艦も登場。

東ヨーロッパ

敵軍が包囲中の街に、医療物資を運ぶPKOの輸送部隊を護衛していくのが目的だ。敵は戦闘ヘリや対空ミサイル、戦闘車両で作戦を邪魔してくる。活路を開きつつ慎重に進め。

中東

特殊部隊が味方の基地を敵軍から奪回しようとしている。この任務では特殊部隊の護衛、そして味方の基地の解放を支援する。とくに輸送ヘリ護衛はかなり難しいミッションだ。



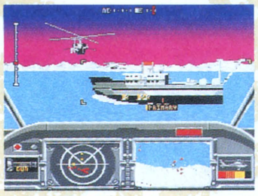
↑敵、補給部隊の道を閉ざすため大橋を爆破。1発でかたをつけろ。

中東2 油田施設

友好国の油田施設が、現時点において未確認の勢力から攻撃を受けている。ただちにこの油田施設から、敵を一掃するのだ。後半ミッションでは敵本拠地で大決戦が行なわれる。

東南アジア

武装勢力が科学兵器を使用して隣国を支配しようとしている。今回の作戦はこれら武装集団の殲滅だ。最終ミッションでは低空飛行で敵に近づかないと科学兵器を発射されるぞ。



↑極秘情報を盗んで逃走する輸送船にアタック。氷の海で炎が踊る。

南シナ海

強力に武装した海賊たちが南シナ海を航行する船舶を脅かしている。すべての一般船舶を守って、海賊たちを一掃するのが今回の任務だ。敵武装船を沈没させるのはけっこう楽しいぞ。

戦闘における3つのアドバイス

ここでは初心者のために、いくつかの要点を教えよう。まず作戦の目的は大量殺戮ではない。目標を確認し迅速に破壊するのだ。行く手を阻む障害はその限りではないが。あとは計器をフルに利用してす速く状況を掴むこと。危なくなったら戦線離脱するのも手だ。ひとつのミッションより作戦全体に重きを置くように。

目標を優先せよ

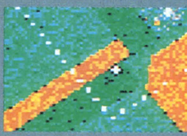
戦闘はリアルタイムで進行している。面白がって雑魚を潰しているうちに目標を逃してしまうのは愚の骨頂だ。



←一撃離脱が最良のやりかただ。狙いを定めろ！

速やかに離脱せよ

ターゲットを破壊しても敵の攻撃が止むわけではない。ミッションコンプリートの合図があったら、三十六計逃げるが勝ちだ。すぐさま戦線離脱だ。ヘリが鉄の棺になるまえに。



←マップの白い点線内が戦闘フィールド。この範囲外に逃げろ。

友軍は撃っちゃイカン

作戦はつねに単独行動であるとは限らない。視野に入るものすべてが敵だと思ったらまちがいだ。友軍機は識別信号を出しているので、それを参考に慎重に作戦を進めてほしい。



←ブルーの字で"FRIENDLY"と表示されるのが友軍機だぞ。

オペレーション終了

You have Good job!

とりあえずはおめでとうを言わせてもらうよ。これで凶悪な陰謀がひとつ打ち砕かれたわけだからね。無事帰還できたのもキミの腕の良さの証明だ。作戦の成功率によって栄誉ある勲章が与えられるだろう。だが、残念ながら志半ばにして散っていく仲間もいる。明日は我が身。気を引き締めてつぎの作戦にかかってくれ。

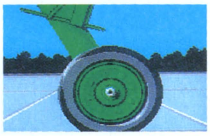
ボロボロなことも



←満身創痍。レーダーも大破。



帰還



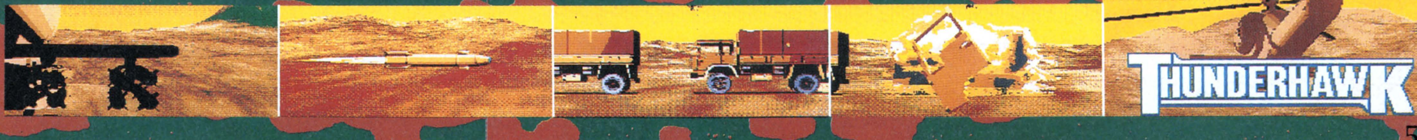
➡緊張がフッと解ける一瞬だ。



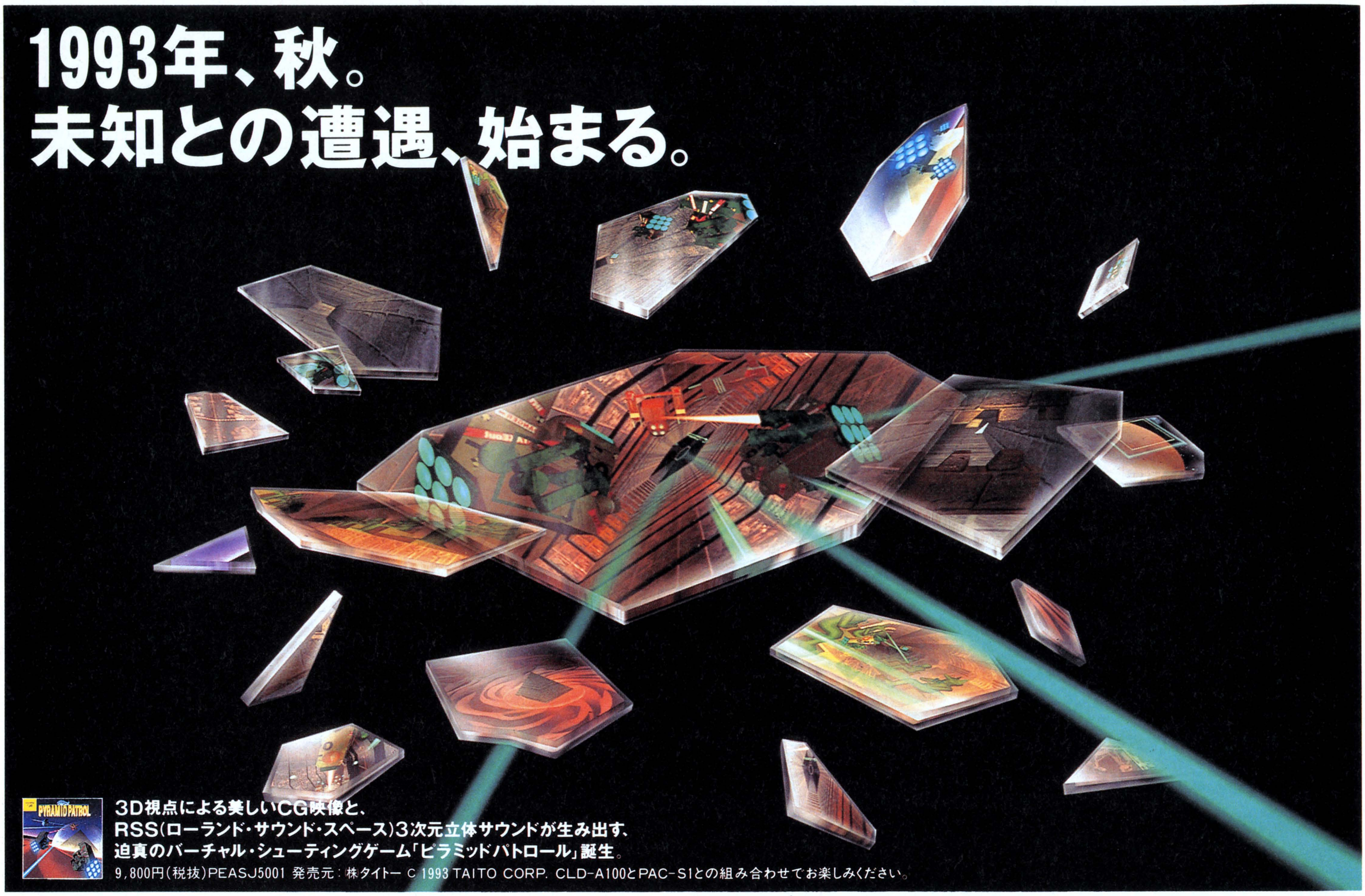
←作戦の成功率によって勲章が授与される。大きな軍功についつは階級の特進も与えられる。



➡反対に墓石に名前を刻まれてしまうことも。つまりは、ゲームオーバーというわけなのだ。



PIONEER



リアル映像&ライブ・サウンド、そしてインタラクティブ性。いまだ体験したことのない感動と興奮が、ここにあります。

ハイクオリティな映像と迫力あふれるサウンドを、ゲームや映画、図鑑などにおいて、自在に操れる。それが、レーザーアクティブ。レーザーディスクの高画質・高音質とCD-ROMのインタラクティブ性が融合した先進のメディアです。人間の感性や情感にダイレクトに訴えてくる美しさと臨場感。レーザーアクティブは、あなたのエンターテインメントの領域を一気に広げていきます。

[レーザーアクティブ・ソフト、続々発売中 各9,800円(税抜)] S 主人公はあなた。あなただけのストーリーが楽しめる、インタラクティブ・ムービー「I WILL」 S 調べたい時代や場所に入り込んだように検索できる動画図鑑。エレクトロニック・パブリッシング「ザ・グレート・ピラミッド」 N デーモン小暮が深層心理を暴き立てる、インタラクティブ・パーティゲーム「悪魔の審判」 N 環境問題をクイズを通して理解する、インタラクティブ・クイズゲーム「クイズ エコノザウルス」 S はCLD-A100+PAC-S1、N はCLD-A100+PAC-N1でお楽しみいただけます。

LA、LD、CD、MEGA-CD、CD・ROM²など多彩なソフトが楽しめる。これは、アミューズメントを満載したマルチメディアです。

レーザーアクティブ対応プレーヤーCLD-A100は、各コントロールパックとの組み合わせで、下記のさまざまなソフトを楽しめます。また、カラオケパック〈別売:PAC-K1標準価格20,000円(税別)〉を挿入すれば、マイクを接続してレーザーカラオケを、もちろん本体だけでもコンパチブルプレーヤーとして、LD、CDを再生できます。

※CD-ROMソフトの中には一部お楽しみいただけないものがあります。



MEGA LD

レーザーアクティブ MEGA-LDパック
PAC-S1
コントロールパッド付属 NEW
標準価格39,000円(税別)

再生可能なソフト/LaserActive MEGA-LD(30cm、20cm)、MEGA-CD、メガドライブ用ROMカートリッジ



LD ROM²

レーザーアクティブ LD・ROM²パック
PAC-N1
コントロールパッド付属 NEW
標準価格39,000円(税別)

再生可能なソフト/LaserActive LD・ROM²(30cm、20cm)、CD・ROM²、Super CD・ROM²、PCエンジン用ROMカード



レーザーアクティブ対応 CLDプレーヤー **CLD-A100** リモコン付属 NEW 標準価格89,800円(税別)

PAC-S1、PAC-N1いずれかとの組み合わせ標準価格128,800円(税別)

5Disc Compatible

パイオニア レーザーアクティブ、新登場。

LaserActive™

フリーダイヤルでお近くのレーザーアクティブ体験フェア実施店をご紹介します。 0120-45-8102 (ヨウコソ パイオニア) ●受付時間/月曜〜土曜 9:00〜17:30 ●期間/平成5年10月20日まで

「未知との遭遇は、カタログから始まる。」 パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名(CLD-A100)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター:ファミコン通信LA-9係へ。

LASER DISC 時代は、レーザーディスク。このマークは、レーザーディスクの統一マークです。 LASER DISC COMPACT disc DIGITAL AUDIO SR

●SRマーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。●LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。●CXはCBSの商標です。
●パイオニアショールームへどうぞ。☞東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。

パイオニア株式会社



Get Active with
LaserActive™ Network
Vol. TWO

今月も
最新ソフト情報
満載でお届けするぞっ

LD ROM² ヴァジュラ シューティング
パイオニア 10月発売予定 価格未定 ©PIONEER ELECTRONIC CORP. 1993

アナログ動画で再生するハイクオリティな映像背景にくり広げられる3Dシューティングゲーム。画面はプレーヤーから見た視点になっていて、3D空間を超低空飛行や方向転換などを行ない、迫力ある戦いを楽しめる。ステージは全部で5つ。各ステージ毎に出現する5体の敵キャラを倒すのだ。



⬆臨場感バツグン、迫力マンテンの3Dシューティングを楽しもう。



LD ROM² マンハッタン レクイエム アドベンチャー
リバーヒルソフト 10月発売予定 価格未定 ©1987,1993 リバーヒルソフト

パソコンゲームとして定評が高く、緻密なストーリーが楽しめるミステリーアドベンチャー。プレーヤーは物語の主人公であるJ・B・ハロルドとなって、マンハッタンの街中で起きた謎を解き明かしながら事件を解決していくのだ。ゲームは40人にも及ぶ登場人物と対話形式で進行していき、驚くべきことに会話は全部で2400種類も用意されている。さらにレーザーディスクならではのマンハッタンの実写映像によるオープニングや告白シーンなど、ハードボイルドな雰囲気がたっぷり。

マンハッタンロケの実写映像


⬆見よ、これがレーザーディスクならではの実写映像。このような映像がいっぱい。


⬅このように事件は聞き込み捜査から始まるのだ。

MEGA LD HI-ROLLER BATTLE シューティング
パイオニア 10月発売予定 価格未定 ©PIONEER ELECTRONIC CORP. 1993 ©CRC Research Institute, Inc. 1993



⬆目のまえに敵機のヘリコプターを発見。標準をす速く合わせて機関銃で撃墜しろ。

ヘリコプターのコクピットから見た3Dシューティングゲーム。照準をす速く動かして、画面に現われた敵のヘリを機関銃で撃墜するのだ。レーザーアクティブならではの技術を使い、敵機の撃墜時には迫力ある爆発シーンや臨場感の高い効果音で楽しめる。

MEGA LD スペースバーサーカー シューティング
パイオニア 10月発売予定 価格未定 ©PIONEER ELECTRONIC CORP. 1993

コンピューターグラフィックスの映像を背景に繰り広げられるシューティングゲーム。しかも、レーザーアクティブならではのスペースドラマも楽しめちゃうぞ。
今月は残念ながらイメージ画面しか紹介できないが、これを見たかぎりでも期待大。次回のゲーム画面紹介をお楽しみにね。



⬆これは、いまにも自機が飛び立とうとしているシーンだ。カッコイイですな。

LD ROM² エンジェルメイト アダルト
プラネット 10月発売予定 価格未定 ©PLANET 1993 ©マイルストーン音楽出版 1993

映画監督としておなじみの山本晋也が進行役として登場してきて、ルーレットとポーカーの2種類のゲームで遊べる。そしてなんと、ゲームに勝つと3人のAV女優が脱いでいくヌードシーンを実写映像で楽しむことができる。実写ヌードの映像は光源やカメラアングルにも気を配られていて、クオリティーの高いものが見られるのだ。

ソフトアダルト♥


⬆AV女優のヌードが実写映像で見られるなんて最高。なお、成人指定ではない。

MEGA LD 3D MUSEUM 電子出版
パイオニア 12月発売予定 価格未定 ©PIONEER ELECTRONIC CORP. 1993

3Dアートをコンピューターグラフィックスと実写撮影で映像化し、しかも3Dサウンドが作り出す世界を楽しむことができる。世界初の試みで、現在考えられるすべての3Dア
今回は概要の紹介だけ。しかし次回になれば、どんなビジュアルがあるのかの画面写真を紹介できるので、楽しみに待っていてね。

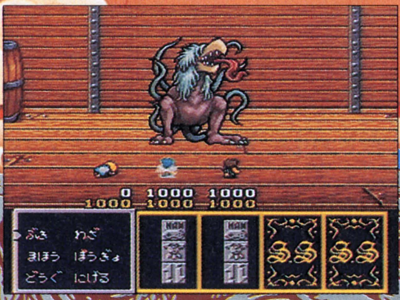
行きたい所に行く、やりたいことをやる。

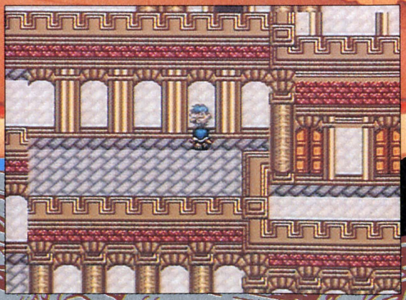
冒険を自分で決める マルチシナリオ



シナリオはなんと三十数本！
小王国の王位継承をめぐる宮廷ものをはじめ、
コメディー、悲劇等々、なんでも揃っている。
はたして君は何本のシナリオをクリアできるのか!?









スーパーファミコン
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
RPG登場!
SOUL & SWORD
ソウル アンド ソード
11月発売予定 予価¥9,800(税抜)
12M+64K バッテリーバックアップ
※RPG®はバンダイの登録商標です。
販売元 株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
開発元
ZAMUSE
バンプレストグループ



HUDSON GROUP

HUDSON C.D.SCHOOL

94年度生募集!

実力派クリエーターへの近道。

●充実した最新の機材。●優れた学習環境と、現役の一流プロフェッショナルで構成された講師陣。●個々の能力に応じた実践的なカリキュラムによる学習指導システム。



募集要項

■募集定員　40名(一般応募・推薦応募)
■募集コース　●ゲームグラフィックデザインコース●ゲームプログラミングコース
※研究生課程(既に基礎能力を有した方を対象として、養成コースへの2年次編入)もあります。
■受験資格　16歳以上の男女(職歴・学歴不問)
■養成期間　平成6年4月15日～平成8年3月31日(2年間)
■願書受付　平成5年10月1日～平成6年3月31日(必着)
(但し、合格者が定員になり次第募集を締め切ります。)
■ハドソン育成制度　課程修了後5年間無利子による学費返済制度有り。(選抜試験実施)

問い合わせ先

ハドソンコンピュータ
デザイナーズスクールF係宛
札幌市北区北9条西4丁目
エスターNガレリア5F
☎011-747-4622
(午前10時➡午後6時/土日祝日除く)



体験入学実施中!

施設見学及び実施カリキュラムの体験など。

実施日程

10／23(土)　14:00～16:00
11／27(土)　14:00～16:00
12／22(水)　10:00～12:00

応募方法　電話及び、封書・葉書での受付を行っています。


あそびじゃないの
水見龍一が『トロルクエストⅡ』のデザイナー…!?
作：宮岡　寛
画：岡﨑つぐお
来いよ
ドドドド
筆川さん!!
おおっ ここかあ！
あの… 白石さんは？
白石？ 誰だったかな？

●前号まで●自社企画『ドラゴン・ドライブ』の実現に向けて会議を重ねるアマゾン・プロダクツの企画部チーム。ゲームのシステムについて白熱した論議が重ねられていった……。そんなところに、大手ゲームメーカー城東の白石から『トロクエⅡ』のシナリオを担当する有名ゲームデザイナーを連れて行くと電話が入る。待つこと数十分、やってきたのは水見龍一だった!!







●茶畑雄作●アマゾン・プロダクツのはりきり社員。ゲームづくりに賭ける情熱は人一倍ある若者だ!!



●鮫島礼二●財満コンツェルン会長の懐刀。会長の命令でゲームを作っているが、悪戦苦闘している。



●天野存美●アマゾン・プロダクツの社長。茶畑の憧れのマドンナだ。いろいろ悩める歳ごろ!?


●大河内桃子●アマゾン・プロダクツの企画部部長。茶畑にほのかな思いを寄せているが、なかなか届かず……。

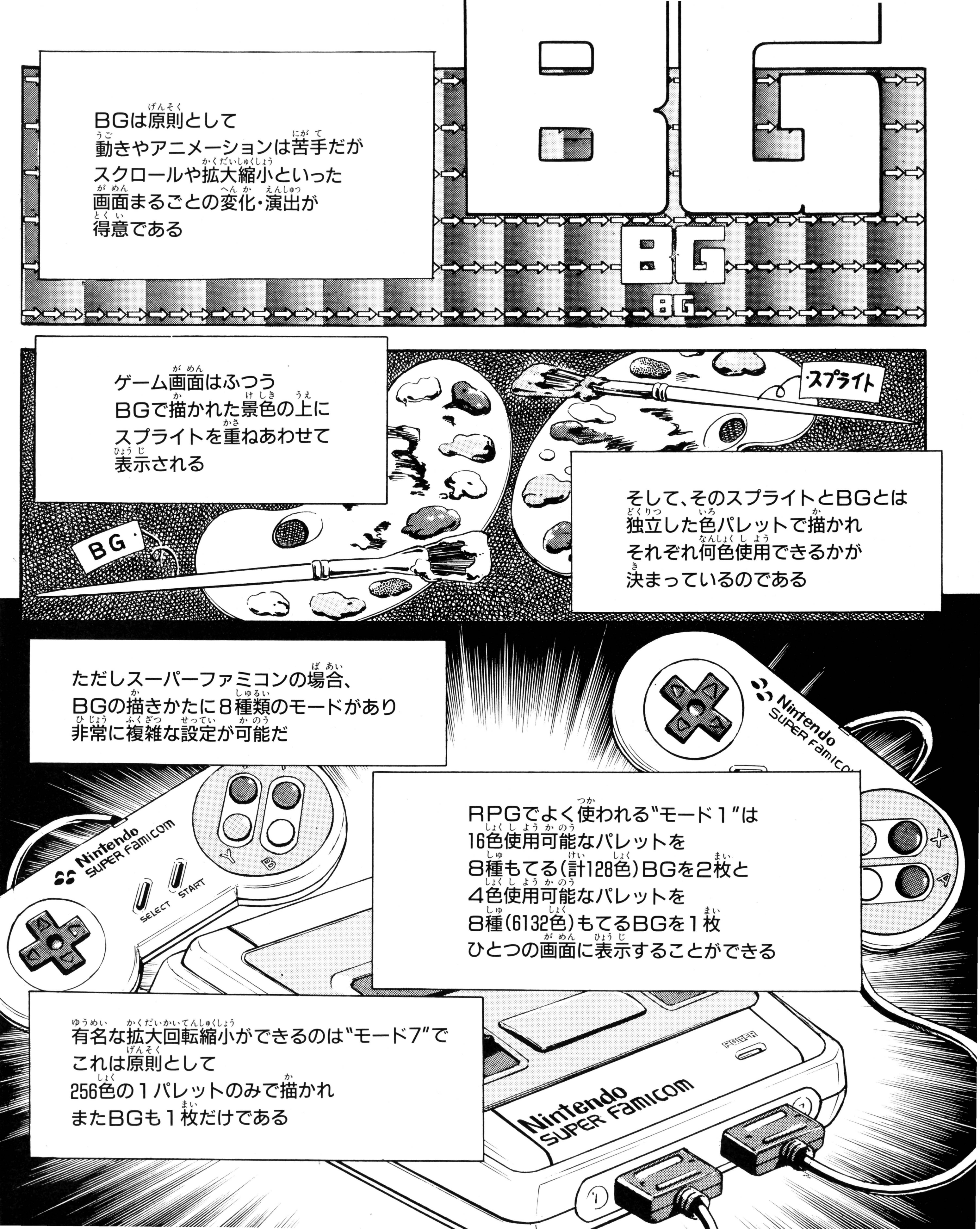

●水見龍一●画家の父親と科学者の母親を持つ、ゲーム業界の異端児。最近、桃子との間柄が急接近している!?


●白馬の源●新宿のゲームセンターに出没する謎の人物。茶畑や水見の良きアドバイザーになっている。




聞いたところじゃ任天堂のマシンは色も３万色以上出せるそうだし
正確に言えば32768色です——
点描ってドット絵のことですか!?
じゃあ筆川さん——！
多少興味がねまあ出てきたっていうかわいたようなわかねえような…
32768色使えるといっても
じっさいにはそのなかの何色かを選んでパレットという色の組み合わせを作り——
その制限のなかで描くことになります
ヒーきんちょーするぅ


そのパレットっていうのは？
うーん…どう説明すればいいのかな
ゲームの画面に表示されている絵はスプライトとBGにわかれててですね…
たとえば『ストリートファイターⅡ』では春麗や本田といった戦っている人物や波動拳の波動などはスプライト（オブジェクトともいう）であり
1P 10620 HI 272320 2P 3012
KO
E. HONDA
舞台となる銭湯や戦闘機はBG（バックグラウンド）で描かれている
スプライトは動いたりアニメーションしたりするのが得意だがあまり大きな点描は描けない


BG
BGは原則として
動きやアニメーションは苦手だが
スクロールや拡大縮小といった
画面まるごとの変化・演出が
得意である
ゲーム画面はふつう
BGで描かれた景色の上に
スプライトを重ねあわせて
表示される
スプライト
BG
そして、そのスプライトとBGとは
独立した色パレットで描かれ
それぞれ何色使用できるかが
決まっているのである
ただしスーパーファミコンの場合、
BGの描きかたに８種類のモードがあり
非常に複雑な設定が可能だ
Nintendo SUPER Famicom
RPGでよく使われる“モード１”は
16色使用可能なパレットを
８種もてる(計128色)BGを２枚と
４色使用可能なパレットを
８種(6132色)もてるBGを１枚
ひとつの画面に表示することができる
有名な拡大回転縮小ができるのは“モード7”で
これは原則として
256色の１パレットのみで描かれ
またBGも１枚だけである
Nintendo SUPER Famicom


どのモードを選択するかによって
使用できる色数は変化するし、
じっさいのゲームでは場面場面によって
モードを切り替えるのがふつうであるから
これはもうパズルといっていいほど
複雑なのである
わかりましたー?
ダメだこりゃ…
……………
ファミコン戦隊ゴニンジャー!? いったいあんたダレ!?
ゴニンジャー!
ファミコーン戦隊…
次号(10月1日発売)につづく

Simulation Fiction
仮想科学小説

読切ショート・ショート『1999年のゲーム・キッズ』#26
by 渡辺浩弐

プラチナ・チケット



バーチャル・スポーツ★ＶＲ技術の応用例として、ＣＧで作り上げた仮想空間でのスポーツ・システムがある。現実のスポーツ体験について、スペースの確保やアクセスがますます困難になってきていることから、今後このマーケットは爆発的に拡大すると予測されている。写真は"サイクリング"(松下電工)。このほか"ゴルフ"や"テニス"、"スキー"などのシステムが提示されている。

ホイッスルが鳴った。敵のファウル、敵陣内でのフリーキックだ。

得点は０対０。試合は後半、残りわずか１分を切っていた。最後のチャンスだ。

相手チームはばらばらと動き、す速くフォーメーションを組み直す。ボールは、その厚い壁のなかに撃ち込まれた。２色の人の波が複雑に入り乱れた。

僕は、その逆サイドにいた。ふとゴールの方向を見た。と、ちょうど偶然、そこの人波が切れた。僕からゴールまでの空間にすっぽりと、まっすぐな道ができた。僕はその道を疾走した。

カンは的中した。ゴール直前で、目の前にふわりとセンタリングが上がったのだ。

突き刺すように、ヘディング・シュート！

ゴォオオオオオオオオオオル！

……ふう。僕はゴーグルを顔から外して、額の汗を拭った。

素晴らしい試合だった。

僕はゴーグルを通して、Ｊリーグのスター選手のアイ・カメラが捉えた映像を楽しんでいたのだ。

アイ・カメラとは、米粒のような超小型ビデオカメラだ。選手の額に貼りつけて使うもので、視界をそのまま映像にし、無線で送るためのシステムである。

最近は、プロならどのスポーツの選手でも、かならずこれを装着して試合に臨むようになっている。

おかげでスポーツ中継はものすごく迫力のあるものになった。このシステムを使えば、選手の眼が見たままの世界に入り込んで、まるで選手自身になり切ったように試合を擬似体験できるわけである。

サッカーだけではない。バッターの視界で見る、時速150キロの速球ストレートの切れ！　巨大力士の肉弾を正面からくらう、立ち合いの凄まじさ！　……ありとあらゆるスポーツの楽しみかたが、このシステムの出現により大きく広がったのであった。

視聴者は、"観客"としてではなく、"選手"としてスポーツの魅力を実感できるようになった。

観戦するスポーツと、参加するスポーツの境界がなくなったのである。つまりわざわざ苦しい思いや痛い思いをしなくてもスリル、スピード、迫力、爽快感などなど、スポーツの根源的な魅力、そのリアルな快楽を味わうことができるようになったのだ。

大金をはたいて用具やスペースを確保しなくても、仲間を見つけなくても、そして汗水流したり危険な目にあわなくてもいい。

体感イスに座ってゴーグルを装着して、一流選手の試合をビデオで再生するだけでいいのだ。これを僕たちはバーチャル・スポーツと呼ぶようになった。

そしていつしか、誰も自分で体を動かすスポーツ、すなわちリアル・スポーツをしなくなっていた。

ダイエットや体力作りなら、高度に進化した薬品を服用するだけで十分なのだから。

◆

しかしある日、僕はふと、不思議なことに気づいたのだ。

"まだ、リアル・スポーツをやってる奴らがいるぞ？"

プロのスポーツ選手のことだ。なぜだ？　なぜ、こんな時代にスポーツ選手は潤沢に供給され続けているのか。信じられない。僕は疑問に思った。

そういえば、僕にはスポーツ選手の知人なんてひとりもいない。スポーツ選手に会ったことも、まだ一度もない。

"奴らは、本当に存在しているのだろうか？"

その疑問は、僕の心のなかでムクムクと育っていった。

もしかしたらこの映像は……。

いや、そんなハズはない。僕は自分の馬鹿げた妄想をすぐに打ち消した。

そうだ、一度ライブで試合を見ればいいのだ。

選手が活躍しているところをナマで直接見て、彼らがロボットでもＣＧでもない、現実の存在だということを確かめればいい。

◆

すぐに、僕はチケットセンターに電話した。チケットの販売はすべて抽選方式で行なわれていた。

ところが、である。人気カードを申し込もうとした僕は、その倍率が10000倍を超えると聞いて腰を抜かしたのだった。

◆

けっきょく、僕がやっとある試合のチケットを手に入れたのは、それから半年もあとのことだった。

僕は喜び勇んで郊外のスタジアムに出かけていった。

八方手を尽くし、苦労して入手したプラチナ・チケットはそれでも"Ｂ席"だった。

矢印に従って"Ｂ席"を捜す。

？……その席は、スタジアムの外の別の建物、別会場にあった。映画館のような場所である。おかしいぞ？　こんなところから試合が見えるはずがない。

しかしやがて、僕は理解した。

スタジアムに入れるのは、さらに10万倍の競争をパスして"アリーナ席"のチケットを入手できた人だけなのである。

Ｂ席の客は、ここでゴーグルをつけて……そしてなんと、アリーナにいる観客のひとりにつけたアイ・カメラを通じて、試合を見るのであった。

◆

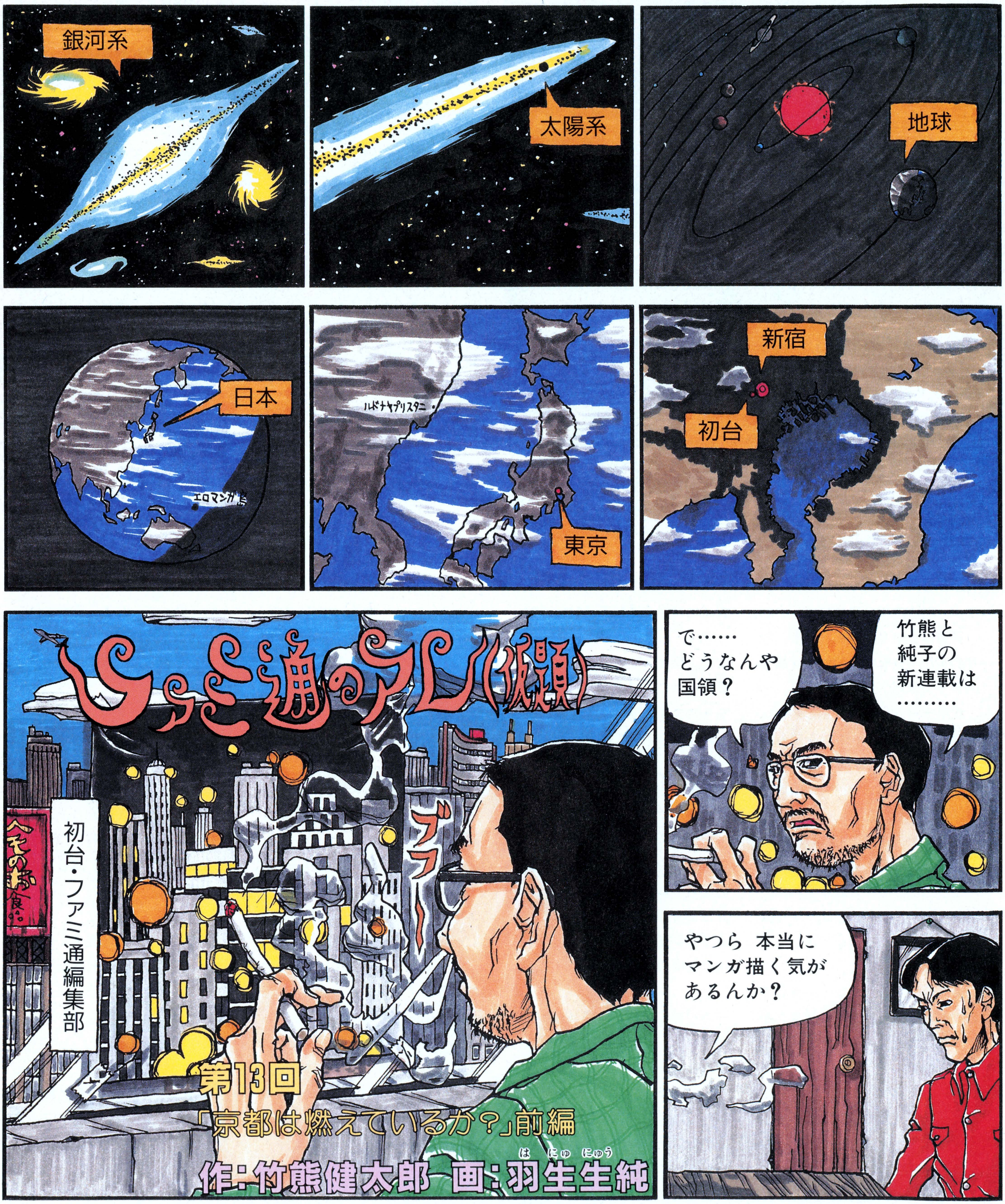
僕のゴーグルが伝えてくれたのは、アリーナの10列目あたりにいる観客の視覚であった。そこからは、確かにプロのプレーヤーたちの姿が間近に見えた。

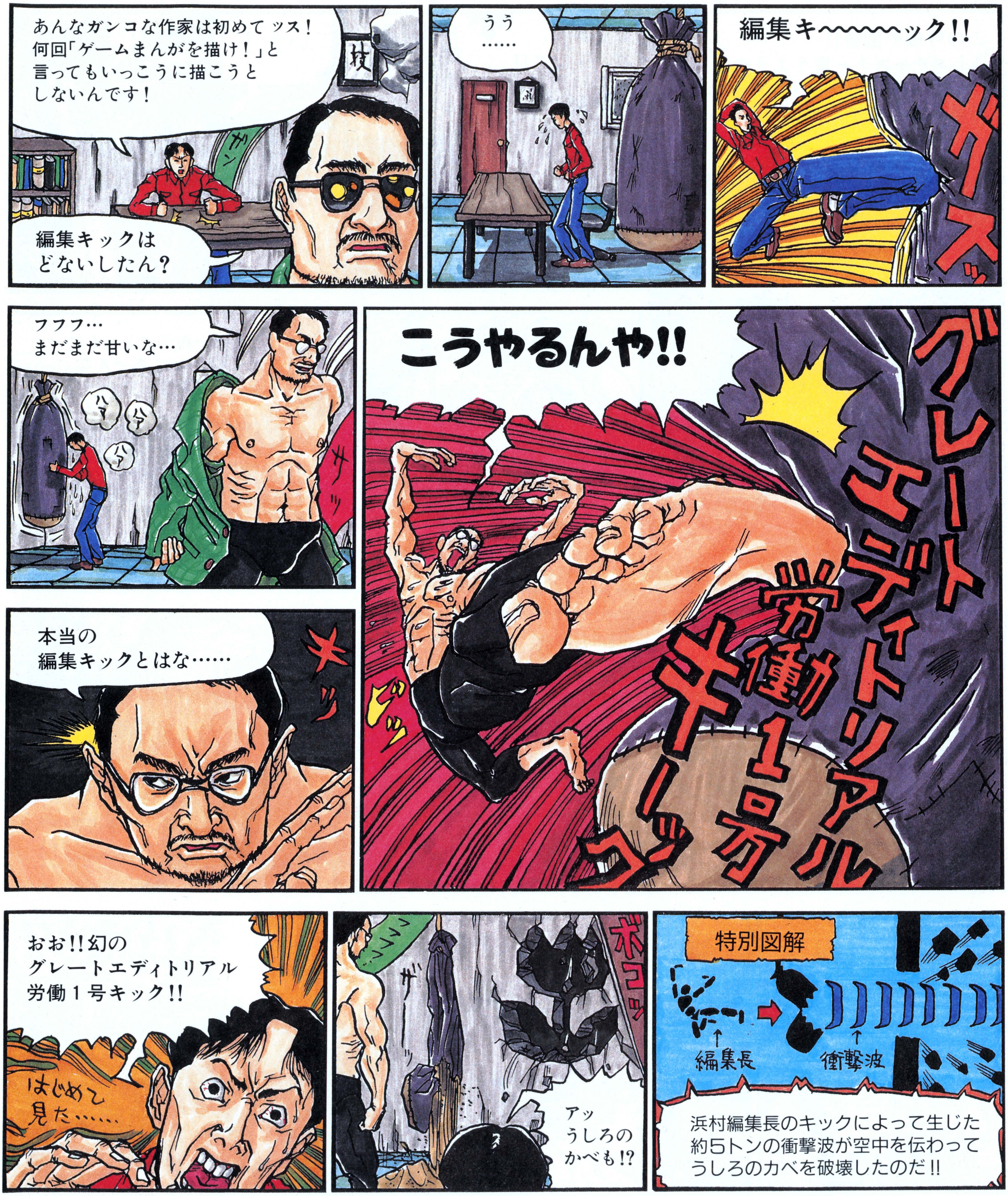
僕は、満足した。

彼等は確かに、生きて、動いて、そして人間ばなれしたテクニックを駆使して素晴らしい試合を展開してくれた。

やはり、ホンモノの迫力は違うなあ……。

■つ、ついに御大浜村通信が登場だ！




あんなガンコな作家は初めてッス!
何回「ゲームまんがを描け!」と
言ってもいっこうに描こうと
しないんです!
ガン
編集キックは
どないしたん?
うう
……
編集キ〜〜〜〜ック!!
ガスッ
フフフ…
まだまだ甘いな…
ハァ
ハァ
ハァ
サッ
本当の
編集キックとはな……
キッ
こうやるんや!!
グレートエディトリアル労働1号キーック
ビッ
おお!!幻の
グレートエディトリアル
労働1号キック!!
はじめて
見た……
ボコッ
アッ
うしろの
かべも!?
特別図解
編集長
衝撃波
浜村編集長のキックによって生じた
約5トンの衝撃波が空中を伝わって
うしろのカベを破壊したのだ!!



この呼吸や国領!!
もしゴチャゴチャ言うようやったら
このキックをおみまいすりゃあ
作家なんぞイチコロやで!!
はい！
オレが
甘かったス!!
今日こそ
殴ってでも
原稿描かせ
るっス!!
いつも
殴っとるや
ないけ〜
いた！
パシッ
キャハハ
ヌホホホホ
キャッキャッ
クイッ
クイッ
うぬぬ…締切はとっくに
過ぎてんのに あーんな
楽しそうに遊んでやがって！
許せん！
労働1号キ〜ック
ハハハ…
あ？
ひょい
バキ
ピョン
イテ〜
〜〜!!
うぬ!!
編集パ〜〜〜ンチ!!
こ、こんな
バカな!!
はははは
ぐるーん
ぐるーん



■やったぜ、次週はついに任天堂取材だ！

このマンガの感想をファミ通のアレ係まで

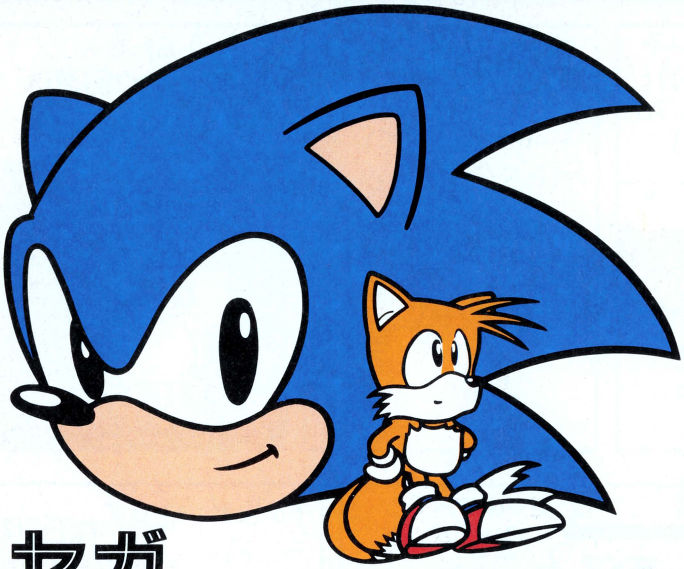
■『聖剣』ネタではありますが……





■締切はいつも厳守！ のあべかよこ先生にお手紙を！

あて先➡編集部ごくらくゲーム係





Burning 7Weeks

大あばれ



セガ 炎の7週間 最終回



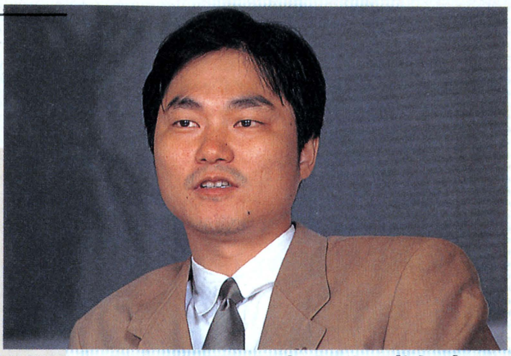
イエイ！　いよいよ大団円を迎えるぞ。最後は華々しく、特別企画、炎の座談会2本立てでスタート!!　『シャイニング・フォースⅡ』の最新情報まで、目が離せない最終回!!



炎の座談会 〜第一幕〜

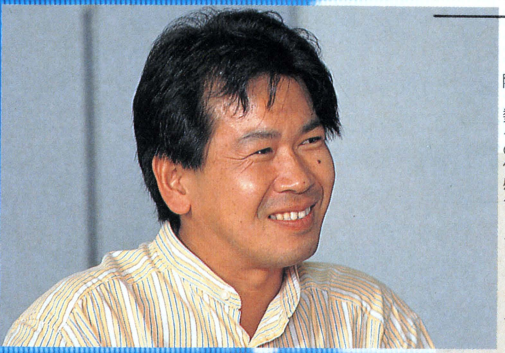
ここまでやるか!!

ここではこのところ話題をさらっているゲームの作り手、気鋭の5人を迎えてみた。どれだけこだわってゲームを作っているか、現在のメガドライブを支える人々の貴重な意見を聞き逃すな。



宮路洋一
株式会社ゲームアーツ代表取締役。CD-ROMの可能性を提示する。

パワーのある作品、それしか残らない



鈴木裕
セガの屋台骨として『アウトラン』以降、数々の体感ゲームヒットさせる。

パワーとエナジーってもう、好き。



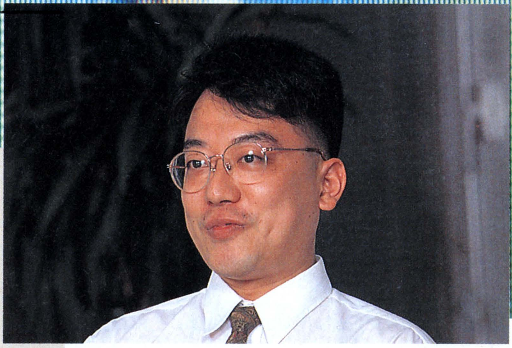
高橋宏之
株式会社ソニック代表取締役。『シャイニング・フォースII』がアップした。

僕はいちおう気合でやってます



永田浩一
以前より家庭用ゲームの制作に携わる。現在は、セガAM2研に所属。

真面目に力投げ込めて作らないと



前川正人
株式会社トレジャー代表取締役。このたび会社としての第一作を放った。

作り手は自分で遊びたいゲームじゃないと

意欲的な作品が世に出てきた反面似たようなゲームが多い理由は？

高橋宏之(以下、**高橋**) 僕は、アーケードライクなゲームっていうのはメガドライブの華だと思っています。だから、そういうゲームを待ち望んでいた人のためにも、『シルフィード』のような、ひと目見てすごいゲームが出たことは、よかったなって思っているんです。

宮路洋一(以下、**宮路**) みなさんにいろいろな反響をいただきまして、本当にうれしいです。あれはひとつの過渡期の作品としてチャレンジしてみたものなんですよ。当社のポリシーとして、「ほかと同じようなゲームは作りたくない」っていうのがあるんです。いま、世のなかを見渡すと、似たようなゲームがものすごく多い。ところがメガドライブに関しては、『スイッチ』や『エコー・ザ・ドルフィン』のように他に類を見ないゲームが出ている。さらに、アーケードの最新技術を注ぎ込んだ『バーチャレーシング』、またRPGの進化した形態として、『シャイニング・フォースII』、演出に工夫をこらしたトレジャーさんの『ガンスターヒーローズ』をはじめ、いろいろと意欲的なソフトが出てきているのが感じられるわけですよ。ただ、多くの人がそのことに気づいていないのがちょっと残念なんです。こんなに同じようなゲームが多いなかで、ちょっと目を向けてもらえれば、「メガドライブって新しいじゃない!?」っていうところが見えてくると思うんですよ。

永田浩一(以下、**永田**) 似たようなゲームが多いっていうのは、販売本数などのプレッシャーで、どうしても安全なところを狙ってしまうところが原因でしょうかね。ある程度ヒットしたゲームの続編とか流行のタイプのゲームしか作れなかったり、さらに悪くなると以前作ったプログラムの一部をもう一度使っちゃおう、とかね。

鈴木裕(以下、**鈴木**) 基礎研究をやるだけの時間と資金がないからじゃないですか？ すごいヒット作が出て余裕ができれば変わるのかもしれませんが。商売という側面はありますが、みなさんに楽しんでいただくゲームなんだから、やっぱり遊び心を持って作りたいよね。絶対そのほうがいい。

炎の大座談会

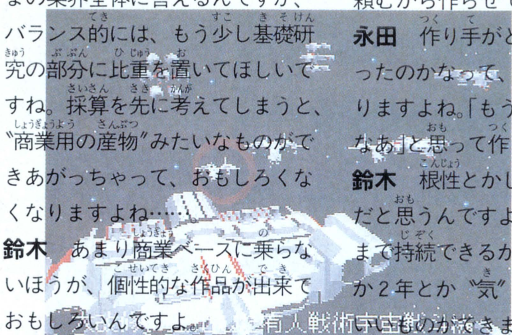
自分で遊びたいゲームじゃないとしょうがない

宮路　さっきも出た『スイッチ』や『ドルフィン』みたいな、これまでにない作品はね、ふつうの会社じゃオーケー出しませんよね(笑)。

永田　企画書の段階でカットされるでしょうね(笑)。

宮路　でしょう(笑)。そういう意味ではセガの社内自体っていうのは、いろんなものにチャレンジしてるなって見てるんですけれど。

前川正人(以下、**前川**)　ただ、いまの業界全体に言えるんですが、バランス的には、もう少し基礎研究の部分に比重を置いてほしいですね。採算を先に考えてしまうと、“商業用の産物”みたいなものができあがっちゃって、おもしろくなくなりますよね……。



鈴木　あまり商業ベースに乗らないほうが、個性的な作品が出来ておもしろいんですよ。

前川　ええ。作り手にとっては自分で遊びたいゲームじゃないとダメなんですね。バグチェックの段階で、「もうこのゲームいらない」っていうようなゲームじゃ終わりですから(笑)。

鈴木　最近は、なんだか冷めたゲームが多いですよね。

宮路　そうそう。ここはもう、セガでやりたい放題やりましょうよ。

鈴木　給料いらないから作らせてくれ！　っていうくらいの開発者がいれば、またおもしろいものができるんじゃないかな。

前川　ウチにはけっこういますよ。頼むから作らせてくれって(笑)。

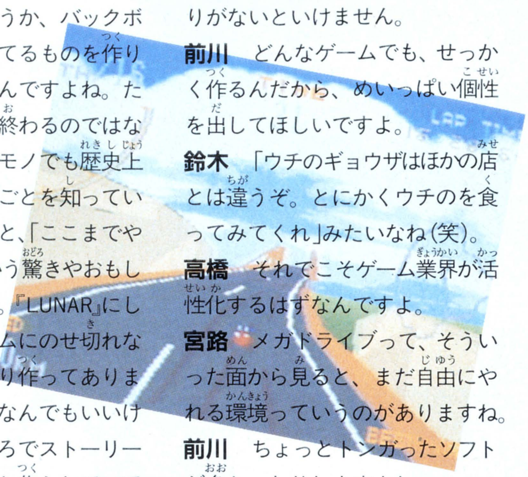
永田　作り手がどんな気持ちで作ったのかなって、作品見ればわかりますよね。「もう早く終わりたいなあ」と思って作ったとか。

鈴木　根性とかじゃなくて、気力だと思うんですよね。気力を最後まで持続できるかどうか。1年とか2年とか“気”が持続できれば、いいものができますよね。

高橋　そうですか、じつは、僕はけっこう飽きっぽいんですよ……。

前川　じゃあ、3ヵ月くらいで作らないといけませんね(笑)。

宮路　当社でゲームを作るに当たってのひとつのコンセプトとして、ストーリー性というか、バックボーンがしっかりしてるものを作りたいと思っているんですよね。ただ単なるゲームで終わるのではなく、たとえば戦国モノでも歴史上のいろいろなできごとを知っている人間が遊び込むと、「ここまでやってるのか」っていう驚きやおもしろさがあるような。『LUNAR』にしても世界観はゲームにのせ切れない部分までしっかり作ってありますし。ジャンルはなんでもいいけれど、土台のところでストーリーや世界観がキチッと作られていて、その上にゲームとしての切り口があることがすごく重要だと思うんです。『シルフィード』もちょっと映画的でしょ？　単なるシューティングだったら、あそこまでやる必要はないわけです。



高橋　こだわってますよね。

宮路　こだわりたいんですよ。昔、自分が『ウルトラセブン』でウルトラホークの発進シーンを見て受けた、あの感動をいまの子供たちにも与えたいなあって、ただそれだけなんですよ。

鈴木　そうそう、やっぱりこだわりがないといけません。

前川　どんなゲームでも、せっかく作るんだから、めいっぱい個性を出してほしいですよ。

鈴木　「ウチのギョウザはほかの店とは違うぞ。とにかくウチのを食ってみてくれ」みたいなね(笑)。

高橋　それでこそゲーム業界が活性化するはずなんですよ。

宮路　メガドライブって、そういった面から見ると、まだ自由にやれる環境っていうのがありますね。

前川　ちょっとトンガったソフトが多かったりしますよね。

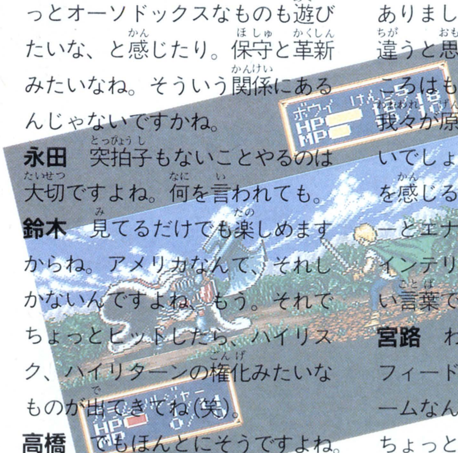
高橋　僕、長嶋世代なんです。三冠王なんかとっている王貞治もすごいと思うんだけど、なんか長嶋のほうが燃えてて好きなんですよ。長嶋のヒーロー像って優等生じゃないけどここ一番のチャンスには強かったりするでしょ。なにかを秘めてる。これって、メガドライブに通じるものありますよね。学校で質問されて、答えがわかってても手をあげないみたいな。

鈴木　それ、カッコイイよね。

我々が原動力にならないとまずいでしょう

宮路　僕はいろんな市場があるのはいいことだと思うんですよ。新しいものを見てきたら、もうちょっとオーソドックスなものも遊びたいな、と感じたり。保守と革新みたいなね。そういう関係にあるんじゃないですかね。

永田　突拍子もないことやるのは大切ですよね。何を言われても。



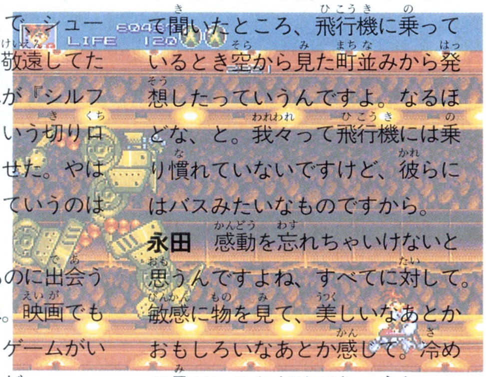
鈴木　見てるだけでも楽しめますからね。アメリカなんて、それしかないんですよね、もう。それでちょっとヒットしたら、ハイリスク、ハイリターンの権化みたいなものが出てきてね(笑)。

高橋　でもほんとにそうですよね。

鈴木　低リスクを追って成功するものもあるんですけどね。一般的には危険を回避しすぎるとパワフルじゃなくなっちゃうんですね。基本的に新しいものはアメリカにありましたから。でもこれからは違うと思いますよ。勉強すべきところはもう終わっていて、つぎは我々が原動力にならないといけないでしょう。まあ何にせよパワーを感じるものがいいですよ。パワーとエナジーって、大好きですね。インテリジェンスをあまり感じない言葉ですけど(笑)。

宮路　わかりますよ、それ。『シルフィード』もオーソドックスなゲームなんですけど、映像の視点をちょっと変えただけで、我々が思っている以上に反響が大きかった。これは、やっぱりみんな新しいシューティングを求めてたんですよ。

永田　ちょっとまえまで、シューティングって作り手も敬遠してたじゃないですか。それが『シルフィード』が出て、こういう切り口もあるんだって認識させた。やはり、ここまでやるかっていうのは大切ですよね。



宮路　パワーのあるものに出会うと刺激を受けますよね。映画でも何でもいいんですよ。ゲームがいちばん刺激受けますけど。

鈴木　とんでもないものから刺激を受けますよね。どこかのおやじでもいいし、歌舞伎町のインパクトでもいいし。

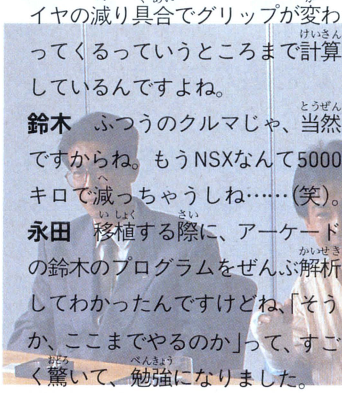
宮路　『シムシティ』かな。ウィル・ライトに、こういう発想っていうのはどこから出たのかなと思って聞いたところ、飛行機に乗っているとき空から見た町並みから発想したっていうんですよ。なるほどな、と。我々って飛行機には乗り慣れていないですけど、彼らにはバスみたいなものですから。

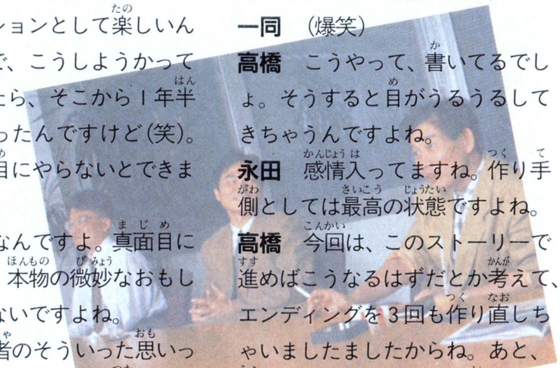
永田　感動を忘れちゃいけないと思うんですよね、すべてに対して。敏感に物を見て、美しいなあとか、おもしろいなあとか感じて。冷めて見ているとだめでしょうね。

宮路　昔、レーシングゲームって、上から見たものしかなかったですよね。3D視点のって、ドライバーの視点の映像をみて、「これカッコイイじゃん」っていうことでやりはじめたんじゃないかなあ。

炎の大座談会

真面目にやらないと微妙なおもしろさが出ない





永田　僕は昔から、理にかなったドライブゲームを作りたいなあってずっと思ってたんですよ。だから今回の仕事はとても楽しい。

高橋　以前、鈴木さんから伺ったんですけど『バーチャレーシング』ってすごくこだわってますね。タイヤの減り具合でグリップが変わってくるっていうところまで計算しているんですよね。

鈴木　ふつうのクルマじゃ、当然ですからね。もうNSXなんて5000キロで減っちゃうしね……(笑)。

永田　移植する際に、アーケードの鈴木のプログラムをぜんぶ解析してわかったんですけどね、「そうか、ここまでやるのか」って、すごく驚いて、勉強になりました。

鈴木　いや、そんなカッコイイものじゃなくて。暴露しますとね、僕ほとんどゲームやらないんです。それでですね、誰かに誘われてドライブゲームやるでしょ。すると絶対に負けるわけですよ(笑)。でも「本物のクルマならこうはならないはず。本物に近づけたら俺のほうが絶対勝つ」って思ってる(笑)。だから、ごくごくふつうのクルマを作りたかったわけです。

宮路　つまり本物を志向してるわけですよね。当社の作品に『ぎゅわんぶらあ自己中心派』っていうものがあるんですけどね、一般の麻雀ソフトだったらすごく簡単に作れるんですよ。最初からテンパイしてて、何順目かにテンパイしてるから上がっていいよ、っていうフラグを立てれば終わりなんですよ。そういう作りをすれば、2、3ヵ月で作れますよね。でも『ぎゅわんぶらあ』でそうしなかったのは、それじゃあおもしろくないなぁと思ったから。やっぱり麻雀ゲームを作るからには、見てて楽しいものを作りたい。そこまでやれば、ごまかしが効かないから、シミュレーションとして楽しいんです。それで、こうしようかって方針を変えたら、そこから1年半かかっちゃったんですけど(笑)。

鈴木　真面目にやらないとできませんよね。

宮路　そうなんですよ。真面目にやらないと、本物の微妙なおもしろさって出ないですよね。

前川　開発者のそういった思いって、遊ぶ人にはなかなか伝わらないかもしれないですけれど、ゲームをやってみると感覚的に何か違いを感じるでしょうね。

鈴木　たぶん、比較されたときにわかってくると思いますよ。

高橋　開発者の思いといえば、僕なんかはシナリオを書いてて、ここで、そろそろ泣きたいな、と思ってくるんですよ。ボロボロ泣きながらシナリオを書いたり。

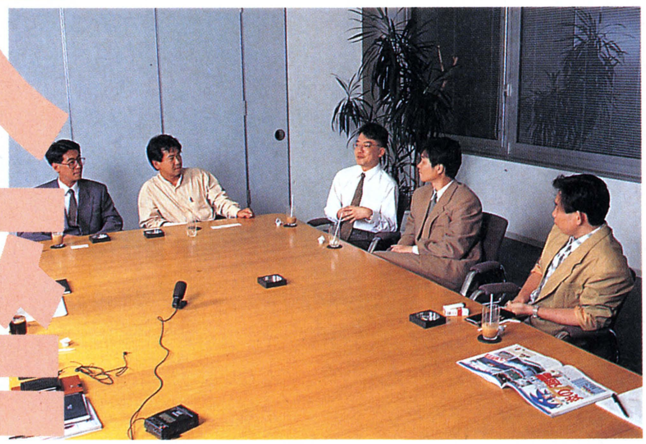
一同　(爆笑)

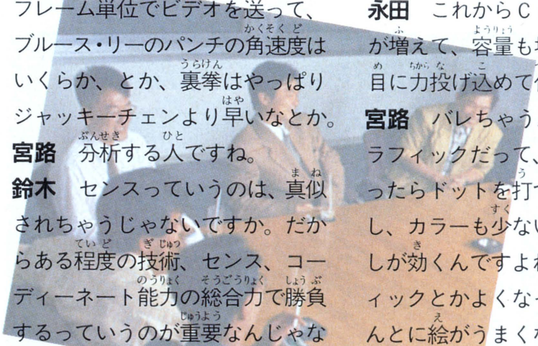
高橋　こうやって、書いてるでしょ。そうすると目がうるうるしてきちゃうんですよね。

永田　感情入ってますね。作り手側としては最高の状態ですよね。

高橋　今回は、このストーリーで進めばこうなるはずだとか考えて、エンディングを3回も作り直しちゃいましたましたからね。あと、裏モードなんて、あまり言っちゃいけないんですけど、今回の『シャイニング・フォースⅡ』は、一回クリアーすると、敵の頭のよさを4段階にセレクトできるようになってます。そのなかには、〝極悪〟っていうのがあるんですよ。

情熱のある作り手が生き残っていくだろう





高橋　いやあ、でも『バーチャレーシング』はかっこいいですよ。

鈴木　業務用の話になっちゃいますが、またつぎの作品がドヒャーっとぶっちぎりなんですよ(笑)。格闘技です。とにかくすごいから、絶対に見てください。僕、格闘技ってぜんぜん好きじゃないんですけど、開発に当たって格闘技のビデオとか70本は見ましたからね。フレーム単位でビデオを送って、ブルース・リーのパンチの角速度はいくらか、とか、裏拳はやっぱりジャッキーチェンより早いなとか。

宮路　分析する人ですね。

鈴木　センスっていうのは、真似されちゃうじゃないですか。だからある程度の技術、センス、コーディーネート能力の総合力で勝負するっていうのが重要なんじゃないですかね。

宮路　だからキーワードはこだわり。けっきょくはパワーのある作品しか残らないということですね。

前川　ゲームっていうのはやっぱりユーザーがCPUとやりとりする部分で楽しめるものでないと。これからハードが進化すると、画像撮り込みですごいきれいな絵が動いたりするでしょう。でも、そんなことしても、ゲーム自体が楽しくなければしょうがないですよね。見てすごいとは思うでしょうけど。

永田　これからＣＰＵのビット数が増えて、容量も増えれば、真面目に力投げ込めて作らないと……。

宮路　バレちゃうんですよね。グラフィックだって、昔のマシンだったらドットを打つ面積も少ないし、カラーも少ないから、ごまかしが効くんですよね。でもグラフィックとかよくなっていくと、ほんとに絵がうまくないとだめだし。

永田　そういった意味でも、力ある人、情熱ある人のソフトが生き残っていくんでしょうね。

宮路　淘汰されると思いますよ。

鈴木　冒頭の話に戻っちゃいますけど、すべてとは言わないまでもセガの製品のなかにも見るべきものがけっこうあります。まぐれじゃないといいんですけどね(笑)。

高橋　ほんとに、手に取ってもらいたい。そうすれば、こんなに違う世界があるってことを絶対わかっていただけると思うんですよね。

宮路　これだけこだわってやってるっていうことに気づいていただかないと。

前川　メガドライブのCPUって非常に扱いやすくて処理が速い。だからこそ『ガンスター』のような多関節バリバリの動きが実現可能になるんです。計算の苦手なマシンでは不可能な動きですね。また、優れたスプライト機能を多用して凝った演出もできます。色数や背景の枚数も、要は腕次第。当社の作品を見てもらえばわかります。ファミ通の読者のかたでメガドライブを持っていないかたは、この機会にぜひ体験してください。

炎の大座談会
〜第2幕〜
ガンガンやってくれ



デザイナーたちのお話のつぎは、ゲームユーザーからセガへの願いと希望の開陳。セガならではの、高い技術と独特のテイストのゲームの登場に期待が集中した。

誰もやらないようなジャンルをセガは手掛け続けて欲しい

渋谷洋一(以下渋谷)　とりあえず、他社のマネだけはしてほしくないですね。子会社いっぱいつくる戦略もいいんじゃないですか。あれだとヘンなゲームもたくさんでてくる。同じようなゲームばっかり発売することもないでしょうし。

スタパ斎藤(以下スタパ)　どのメーカーも金儲けて安定してしまっているじゃないですか。そうじゃない時代の、どのジャンルがブームと言うこともない、刹那的にどんどん出していた時代の混沌さが懐かしい。あのころはすごくおもしろかったですからね。だからセガには種類をたくさんだして欲しい。まだあんまり出ていないジャンルのものも出して欲しい。

渋谷　セガが軍事用のポリゴンテクノロジーを、凄い値段で買ったことがありますね。あれが製品にフィードバックされるのはいつくらいでしょうかね。それに期待。

スタパ　そういう荒技的なことをいちばん最初にやるメーカーじゃないですか。小さな、無難な線を押さえるメーカーだと、ほかのメーカーが成功したから出そうという感じじゃないですか。けど、セガはパッとやったりする。そのへンがね。ユーザーとしては嬉しくて。メガドライブなんかもそうじゃないですか。

渋谷　アーケードの作品だけど、『アウトラン』のようなゲームをもっとだしてくれないかな。『アウトラン』というのは、眉間にしわ寄せてアイツぶっちぎるというようなゲームじゃなかったでしょ。グラフィックとかBGMを楽しんだりするゲームでしょ。ああいうのをもっと出して欲しいな。それ以降に出たものはみんなレースゲームになっちゃっている。いま人気の『アウトランナーズ』にしても、けっきょくはレースだし……。雰囲気を楽しむゲームがもっとあってもいいんじゃないかなと。

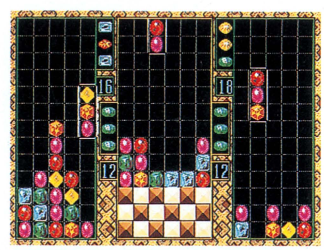
スタパ　誰もやらないようなジャンルを手掛けて欲しい。このジャンル好きな人は全国に100人くらいしかいないよ、というような。だって昔、オフロードとかぜんぜん流行っていなかったとき……。

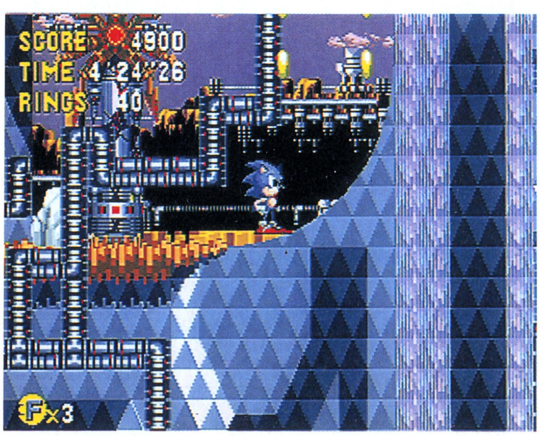
渋谷　『エンデューロレーサー』。

スタパ　そうそう。誰がやるんだよって。どうしてオフロードなんだろうと疑問に思ってしまった。やればおもしろいんですけど。ずっとそういうノリでいって欲しいんですよね。

渋谷　ふつうのデカイ会社って保守的になってくるんだけど。

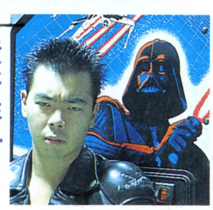
スタパ　あるレベルの代表作がたくさんあるメーカーですよね。ドカンと言うのはないけれど、あれ知っているこれ知っているという。そこがいいすよね。一生それでいて欲しい。あんまりスタイルを気にせずに、とりあえずガンガンやってください。



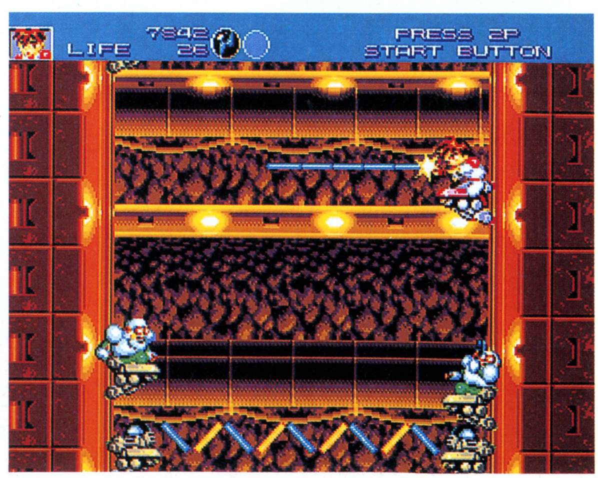




スタパ斎藤



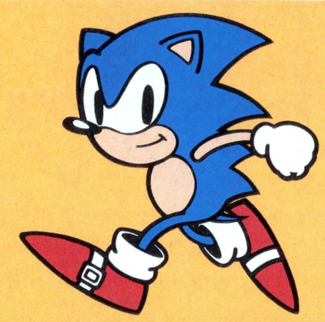
渋谷洋一



NEW SOFT TYPHOON

ニューソフトタイフーン

ソニックが、自慢の足で集めた新作ゲーム紹介も今回で最終回。ちょっと残念。



ニューソフトタイフーンの最後を飾る新作ソフトは、『ペブルビーチの波濤』、『キングオブモンスターズ』、『ナイトトラップ』、『夢見館の物語』の4本だよ〜ん。

KING OF THE MONSTERS

MEGA DRIVE
アクション
10月15日発売
6800円(予価)

4体のモンスターが日本各地を舞台に激しいバトルをくり広げる対戦ゲーム、『キングオブザモンスターズ』を紹介する。

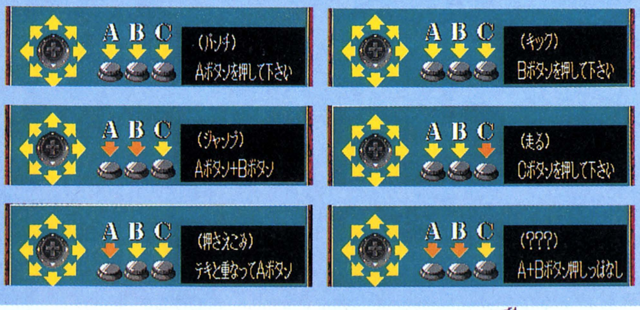


モンスター操作法を伝授するぞ

対戦ゲームで相手に勝つためには、キャラクターを思いどおりに操れるようになることが大切だね。パンチやキック、ジャンプなどの基本的な操作法を紹介するのでよく読んでマスターすべし。

基本技コマンドはコレだ!

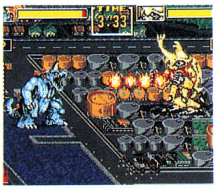
どのモンスターを選択しても、操作方法はつぎのとおりになっている。



モンスターの必殺技

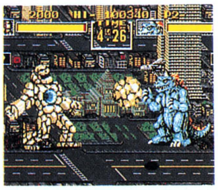
A、Bボタンを押しっぱなしにしておくとモンスターの必殺技が飛び出すぞ。

GEON フレイムクラッシャ



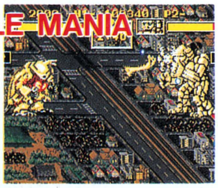
➡口から火炎を吐いて、敵モンスターを攻撃する。

ROCKY ロッキーボンバー



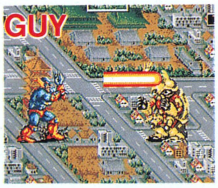
➡胸部から体の一部の岩石を飛ばす。かなり強烈だ。

BEETLE MANIA ビートルミサイル



➡頭部の巨大な角を飛ばして、相手にヒットさせる。

ASTRO GUY フラッシュウェーブ



➡気合をためて組んだ腕から、必殺光線をだすぞ。

ペブルビーチの波濤™

MEGA DRIVE
スポーツ
10月発売予定
価格未定

美麗な画面で、ゴルフの醍醐味を手軽に楽しめる『ペブルビーチの波濤』の基本操作をチラリ紹介するぞ。

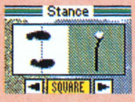
超人気のゴルフゲームがメガドライブで登場だ!

自然の景観をできるだけ活かして作られたコースの美しさが、世界的に有名なゴルフ場、ペブルビーチ。そこでナイスなショットをかっ飛ばせる。これがこのゲームの最大のウリ。その気持ちよさを味わうためにも、ぜひともマスターしておきたいのが正しいショットの打ちかた。ちゃんと覚えておかないと泣きをみることになるぞ。

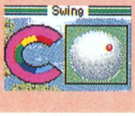
ショットの手順で〜す



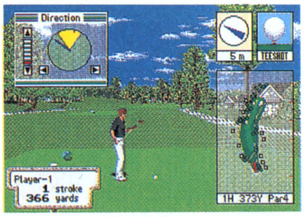
①クラブを決定する
カップまでの距離やボールが置かれた地面に応じて選択する。



②スタンスを調整
ボールを左右に曲げたいときは、スタンスを調整しよう。



③スイングをキメろ
ボールを打つ力の加減、ボールの打点はここで決定する。



⬆とっても緊張するのがスイングだ。チョロするのも、スーパーショットを放つのも、すべてこの瞬間で決まる。



状況を把握しよう
常に風向きやボールのある場所に注意を払うことが肝心。



戦略を考えよう
林越えを狙うか地道にいくか。自分なりに戦略をたてよう。

バーチャルシネマ 第1弾

ナイトトラップ

MEGA CD
アドベンチャー
11月発売予定
8800円

メガ-CDの実力を見よっ！と、セガが自信をもって発売する"バーチャルシネマ"。まずは、CD-ROM2枚組の『ナイトトラップ』からだ。



舞台となるのは、ある湖のほとりにあるマーチン家の別荘。最近、このあたりでは行方不明になる若者が急増していた。どうもこの家が怪しいとにらんだ捜査部隊は、隊員のケリーをおとりとして潜入させる。はたして彼女の運命は？

というのが『ナイトトラップ』の基本設定。プレーヤーは、別荘に仕掛けた防犯システムを使い、襲いくる謎の怪人軍団からケリーらマーチン家に滞在中の5人の少女を守らなくてはならない。彼女らを狙って何体も出現する奴らを、トラップでタイミングよく捕まえるのがゲームの目的だ。

また登場人物どうしの複雑な関係、やがて判明する敵の正体、という奥の深いストーリーも大きな魅力。"バーチャルシネマ"の看板はけっしてダテじゃない！のだ。

こんな連中が登場

話のメインとなるのは、マーチン家に潜入したケリー。そして彼女とともに滞在している4人の女の子だ。お嬢様タイプや大人っぽい美人、元気娘など個性的な子ばかり。ちょっと♥なシーンもアル。



簡単明快な画面構成



①タイマー
②捕らえるべき敵の数
③すでに捕らえた敵の数
④トラップセンサー
⑤隠しカメラ切り替え用アイコン







知力を尽くして少女たちを守るのだ

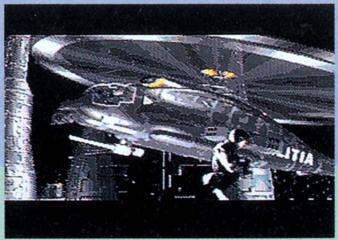
Column

◆ メガ-CDとバーチャルシネマ ◆

"バーチャルシネマ"というのは、セガの造語。であるからして『現代用語の基礎知識』には出ていない。

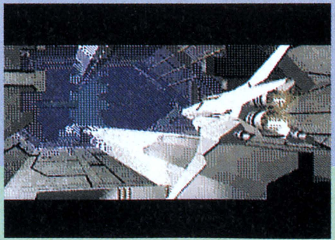
しかし、来年度版には掲載されるかも。というのも、"バーチャルシネマ"の定義である、"画像圧縮技術を応用した、動画像で構成されるインタラクティブなゲーム"を、関係各社が発売しようと懸命になっているからだ。つまり、来年あたりは、セガ以外からも各種マシン(某家電メーカーから発売される例のアレとか)用に『ナイトトラップ』に類するゲームがわんさか発表され、ゲームシステムの主流となる公算が大きいのだ。

だが、それはあくまで来年以降のこと。現在"バーチャルシネマ"を楽しめるゲーム機はメガ-CDただひとつ。価格もメガ-CD2とメガドライブならあわせて32600円。この安さで"バーチャルシネマ"が楽しめるのもメガ-CDだけなのだ。



マイクロコズム(仮称)

『レミングス』のシグノシス社の作品。マイクロ化された潜水艇を操り、人間の体内に巣喰う敵のマイクロマシンを撃滅しよう。独自の画像処理技術による体内描写が素敵。



AX101(仮称)

およそ8000コマものコンピューターグラフィックスを使用したシューティングゲーム。視点は自機のコクピットからのもので、映画をかなり意識したカット割りをしている。

バーチャルシネマ 第2弾

夢見館の物語

MEGA CD

アドベンチャー
12月発売予定
7800円

続けては『夢見館の物語』。高々度の画像処理技術と同時に、ゲーム中のヒントや物語説明がすべて音声によって行なわれるのもウリ。

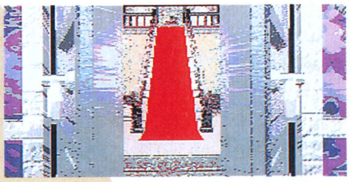
満月の夜、美しい蝶に魅かれ、妹は姿を消した。少年は妹を追い、森にある見知らぬ館の扉をくぐる。待つのは〝狩人〟と呼ばれる館の主人。そして、「光る蝶が舞う夜……悪魔がヒトを蝶に変えて捕らえてしまう……」という伝説……。

プレーヤーは、妹を求めてこの洋館―夢見館―を少年の視点で探検しなくてはならない。操作は簡単で、✚ボタンで移動の方向を選択、ＡＢＣの各ボタンでアイテムの選択や使用を決定するだけ。画面にはコマンドアイコンは表示されない。これはプレーヤーの眼をゲーム画面に集中させ、より映画的雰囲気を味あわせるための処置。

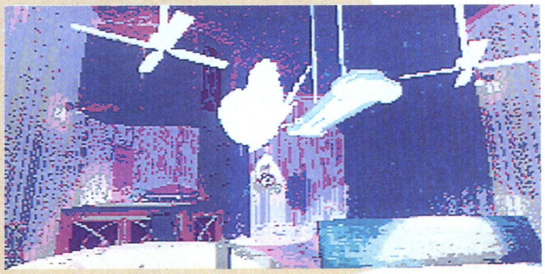
まるで初期の横溝正史の小説ようなあやかしの物語が、最新の映像テクノロジーで登場する！

妹を取り戻せるか





不気味で豪華な夢見館の謎



バーチャルシネマのこれから

さて、これから発売されるであろう〝バーチャルシネマ〟にはどんな作品があるだろうか。

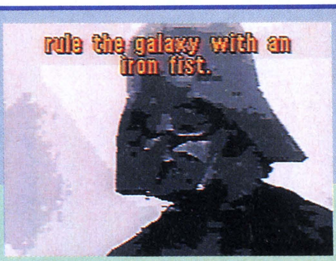
まずは、この〝炎の7週間〟でもすでに紹介した、『ジュラシック・パーク』。同名のゲームはもう発売されているけれど、こちらは映画で使用された実写画像を素材にしたもの。『レベルアサルト』はやはり人気映画の『スター・ウォーズ』を題材にした作品。デススター攻防戦など迫力の映像を、そのままゲームとして楽しめるという大期待の1本。

さらに、すでに他機種では発売されている人体内を舞台にしたシューティングゲーム『マイクロコズム』、第2次世界大戦の時代を背景とした大冒険活劇『インディ・ジョーンズ4』などがリリースを予定されているのだ。発売日など詳細は未定だけど、今後のバーチャルシネマ路線には、かなり期待が持てそうだ。



ジュラシック・パーク（仮称）

『夢見館の物語』風のアドベンチャーゲーム。ストーリーも映像も映画に準じたものになる予定。すでにおなじみとなっている恐竜たちが登場する。写真は開発風景だ。



レベル・アサルト（仮称）

初のＣＤ-ＲＯＭ版『スター・ウォーズ』。宇宙巡洋艦スターデストロイヤーが登場する有名なオープニングからアステロイドでの戦闘シーンまで映画以上の迫力で楽しめる。



シャイニング・フォースII 古えの封印

メガドライブ　10月1日発売　8800円　バックアップカートリッジ

最終回
発売まで1週間。駆け足で紹介してきたので、細かな内容をお伝えしきれなかったのが残念です。あとはみなさんで冒険誌を完成させてね。では！

恐ろしい暗闇の洞窟を抜け、山村ポルカへ

悪鬼の住む闇の洞窟

フェニックスのピーターを、ポルカノ山に送り届けるために再び冒険に出発した主人公たち。その行く手を塞いだのが、悪名高い暗闇の洞窟だった。ここを通らなければ先には進めない。一行は危険が待ち受ける漆黒の闇に踏み込む。

獣人族の村ポルカ

恐怖の暗闇の洞窟をなんとか抜けると、獣人たちが平和に暮らすポルカ村に到着した。この村は聖山ポルカノ山の前門にあたり、昔は数多くの人が訪れていたという。

一行が村を出ようとすると、不思議な少年が行き倒れていた……。

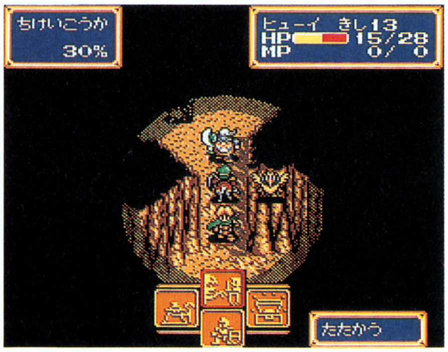
ホブゴブリンと遭遇!!





➡つねに敵の位置に留意しないと予想外の攻撃をくらう。通路も狭いので戦力を集中できず。辛い戦いになるぞ。

⬅この洞窟には残忍な怪物、ホブゴブリンが住みついたという。こういう場合の嫌な予感は当たるもので……。



視界が狭いので注意せよ



⬆村長の話によると、最近はポルカノ山に住む神、ポルカノンの機嫌が悪いらしいぞ。



⬆村の出口で行き倒れの少年を発見。かなり危険な状態だ。急いで村長の家へ運ぼう。



⬆少年の意識は戻らず、しきりにうわ言をくり返すだけ。いったい何を見たのか？

●ゲルハルト



➡ポルカ村に住む獣人族のゲルハルト。正義感はひと一倍だが、獣人族のわりには毛が薄く、彼はそのことにコンプレックスを持っている。いまはひっこみ思案だけど、成長すれば強力な遊撃手として活躍するぞ。



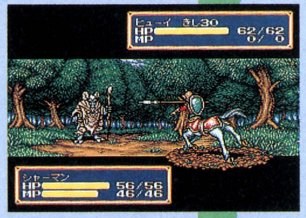
➡彼は、いまは仲間にならない。気にせず先に進もう。

ちょっと シャイニング・フォースII 耳より情報

特殊アイテムを使って上級職に転職できる！

このシリーズの楽しみのひとつ、転職は『II』でも健在。さらに今回の転職は、通常の転職のほかに、特殊アイテムを併用して上級職になる新方法が加わったのだ！　上級職は召喚士やペガサスナイトなど個性的なものばかり。特殊アイテムについては、楽しみを取ったら悪いので秘密。各自で捜してみてくれ。

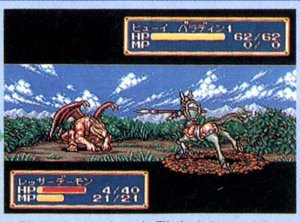
騎士が転職



⬆転職はレベル20になれば可能。転職後は、強力な武器や魔法が使えるのだ。

ふつうなら

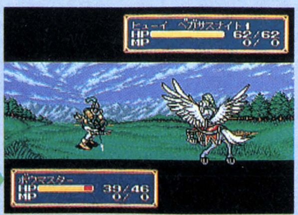
パラディンに



⬆騎士はふつうに転職すると、パラディンに。森や山中で足が遅いのが欠点。

あるアイテムを使って転職すると

ペガサスナイトに!!



⬆パラディンの特性に加えて、翼が生えて空を飛べる。もう怖いものなしだ。

ボルカノ山に住む大神 万物の長ボルカノン

鳥人族の村ビドーへ

山頂近くにはボルカノンを祭る鳥人族の村ビドーがある。目指すボルカノン神殿はすぐそこだ。それにしても意識不明の少年は何者なのだろうか？ 少年をポルカに残して目的地に向かう一行の前に、またしても魔族が現われた。

破滅へのプロローグ

鳥人族の話によると、つい最近、魔族とのあいだに大きな戦闘が行なわれたという。なんとかボルカノンの力で勝利したものの、ビドー村は慣れない戦闘に疲弊しきっていた。久々の再会を喜びあうピーターと鳥人たち。そして彼らは1年まえの大惨事に関する怖ろしい真実を語った。古えの塔に封印された大魔王ゼオンが復活したと。

頼みのボルカノンも封印が解かれたことに激怒し、力は貸さないという。禁断の封印が解かれたいま世界に大きな危機が迫っていた。



⬆ポルカ村を出ると魔族の連中と遭遇。なにか大切なものを捜している様子だが。

今度の敵は手強いぞ!!





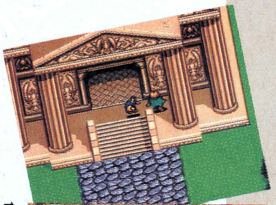
⬆遠くに雲がかかった山々が見えて景色は絶景。だけど戦況は絶体絶命。トホホ。



➡古えの塔には、以前世界を震わせた大魔王ゼオンが封印されていたという。



ボルカノンに会ったものの





➡ボルカノンは今回の災厄を救う気はないという。





⬆悪魔のことは悪魔に聞け。南に住む悪魔クリードを訪ねることに。



➡全世界の命運を背負ってシャイニング・フォースはいま旅立つ。

打倒大魔王ゼオン!!





光の軍勢の本当の冒険が始まる

炎の7週間の感想を募集しています！ ①おもしろかった記事 ②読みたい記事 ③どのジャンルのソフトを発売してもらいたいか ④持っているゲーム機 ⑤、⑥、⑦メガドライブ、メガCD、ゲームギアでそれぞれ好きなソフト、以上の質問に対する解答と、住所、氏名、年齢、電話番号、職業(学年)ならびにセガより発売中のハードかソフトから、ほしいものをひとつはがきに書いて、〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 セガ・エンタープライゼス HE広報部 炎の7週間係へ。抽選で毎週10名にプレゼントを贈呈。発表は発送をもってかえさせていただきます。10月8日の消印まで有効です。

セガ&トレジャーからちょっぴりウレシイ贈り物



⬆『ガンスター』のテレカと、『エコー』のデモビデオ。どちらもほかでは手に入らない貴重品だぞ。

『ガンスター』テレカセットと
『エコー』の販促用ビデオを
合計10名様に!!

このたび読者のみなさんに感謝の念を込めて、トレジャーとセガから『ガンスターヒーローズ』のテレカセットと『エコー・ザ・ドルフィン』の店頭用デモビデオをプレゼント。ほしいかたは官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、欲しいアイテムを明記して下記のあて先まで。発表は発送をもってかえさせていただきます。

〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
菱信ビル2F
㈱セガ・エンタープライゼス
「炎の7週間」プレゼント係

Presented by SEGA



BPS情報局通信

いやー暑いですね、冷夏だ何だと言われていたのがいきなり激暑ですから困ったもんですね。さて、晴海のファミコンスペースワールド93にはみんな来て、テトリス武闘外伝を遊んでくれたかな？完成まではもう少しかかるけど、遊んだ人はその面白さをわかってくれたよね。発売まではもうちょっとがまんしてください。また、武闘外伝に感想、意見あったらなんでも書いて送ってね。

それから、以前募集していた「ヨッシー全消しクイズ」にやっと正解者が現われ始めました。東京の穴井博君、同じく東京の上岡トス君、兵庫県の長谷川君おめでとう！さっそく賞品をお送りしますので楽しみに待っていてね。これが載る雑誌が発売される頃にはもう間に合わないかもしれないけれど全消しできた人はハガキを送ってね。



スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
外伝
テトリスに異変あり。
93年、年末発売予定
8メガROMカートリッジ
価格未定


ATLUS
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
KABUKI ROCKS
カブキロックス
上等だあ！役者なら勝負は舞台でつけようぜ!!
ロック（花川戸助六）の父"花川戸スケノブ"は、将軍の"影武者"として世を平和に治めていた。しかし、新将軍"葵天斎"への突然の代替りによって、世の中が乱れてしまう。そして、"スケノブ"が行方不明に…。
爆笑ギャグが脳天を直撃！
感動が骨髄を突き抜ける！ハイパー歌舞伎RPG!!
粋な立ち回りにゃおひねりが飛ぶ！
おいらの歌武器が火を吹くゼ!!
モンスターに出会うと何と！そこは舞台の上！というわけで当然、観客がいるんだな、これが。そして闘いのカッコ良さに応じて、お客さんから"おひねり（お金）"が飛んでくるってわけ。バトルは「歌武器」で派手に決めよう!!
「歌武器」とは魔法に代わる歌の武器なんだ。メロディには心を動かす力があって、敵を攻撃したり、仲間を回復させたり、いろいろな効果があるんだ!!
●憑衣システムでモンスター・パワーを身につけちゃおう！
●召喚歌武器を歌えば強い助っ人も呼べちゃうゾ！
●作曲システムでアーティスト気分を味わおう！
＊画面は開発中のものです。
スーパーファミコン®用ROMカセット
12メガ 12月発売予定 予価¥9,800（税別）
「カブキロックス」ゲームミュージックCD発売決定!!
増子司・カブキロックスによるオリジナル必聴アイテム
'93・11・24発売！ 価格：¥3,000（税込）
発売・販売：東芝EMI㈱ 制作：㈱ユーメックス
©1993 ATLUS/RED イラスト/水谷謙之介（RED） 講談社コミックボンボン掲載 スーパーファミコンは任天堂の商標です。
開発スタッフ募集中!! ［職種］1.ゲームデザイナー（企画） 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.サウンドクリエーター
※経験2年以上の方 詳しくは、お気軽にお電話でお問い合わせください。採用担当／小松・牧野 ☎03(3235)7802 ※ゲームテストプレイヤー（アルバイト）も同時募集！


Nintendo
GAME BOY
グライアスが復活する!
メドクの予言から十五年が過ぎようとしていた。
対戦型
1人でも遊べます
女神転生外伝
Last Bible II
ラストバイブルII
TM
1. ますますスケールアップした「新・魔獣合成」登場!!
2. まるでチャ・リブレ! 白熱の対戦システム搭載
3. 魔獣と話せ! ハラハラするぜ リアルタイムトーク
4. 初お目見え「魔獣調教師」っていったい何者?
ロールプレイングゲーム
ゲームボーイ® 専用カートリッジ
11月中旬発売予定
予価5,300円(税別)
ミューテーションが おこった!
グノーメが あらわれた!
ど゛んな まし゛ゅうも
おれにあず゛けれは゛
つよくなること まちが゛いなし!
ど゛うだ゛い あず゛けてみるかい?
ユーリ
はい
いいえ
テンジ゛ャキ
やけに こたえるのが゛
はやいし゛ゃないか----
© 西谷 史/シップス/ATLUS
※画面写真はすべて開発中のものです。
ゲームボーイは任天堂の商標です。
アトラス・テレホンサービス 03(5261)9191・9192
新作情報を中心にアトラスNEWSをキャッチできます ただしゲームに関する
お問い合せは毎週水曜日の午後4時から6時までの間に限らせていただきます
株式会社アトラス 〒162 東京都新宿区津久戸町3-12


阪急東宝グループ 東宝株式会社 映像事業部 〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1
©1993 TOHO·TOHO EIGA
ゴジラVSメカゴジラ
12月11日(土)全国東宝系大公開
“超”ゴジラを
このバトルを



SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
バトルシミュレーション／12M／9,800円(税別)
超ゴジラ
SUPER GODZILLA
すさまじいレベルの闘争本能に支配されたゴジラが、日本各地に出現した怪獣を倒すため、コントローラー制御によって動き出した。すべてにおいてゴジラを上回る新怪獣・バガンとの決戦にむけて、科学技術の粋がゴジラに注ぎ込まれる。かつてない激戦を繰り返すなか、人類のすべてをかけた試みが成功したとき、想像を超えたバトルが始まる。
12月発売予定
制するものが
制す!!
イラストレーション：加藤直之


スーパーファミコンは任天堂の商標です。
祝
格闘RPG
誕生!!
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
役者は揃った。
大人気らんまワールドのキャラたちが、
くりひろげるハチャメチャお騒がせストーリー。
おなじみ奥技・秘技が入り乱れる、
無差別格闘流バトルシステム。
らんまのパワーがRPGを変えた。
るーみっくソフト第一弾!
「るーみっくソフト」は、東宝/小学館プロダクションのブランドネームです。
ヒョーッ
12M+バッテリーバックアップ
RANMA NIBUNNOICHI
らんま1/2
赤猫団的秘宝
10月発売予定
ただ今、開発進行中
標準小売価格¥9,800(税別)
■企画制作:東宝/小学館プロダクション
■発売元:東宝
(問)東宝☎03(3591)4557/小プロ☎03(3222)9106
©1993東宝/小学館プロダクション ©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ
RUMIC SOFT
るーみっくソフト

T&ESOFT

何(なん)でこんな目(め)にあわないかんのじゃ～

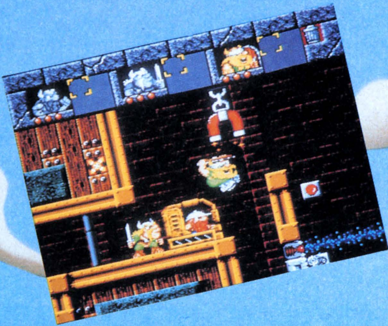


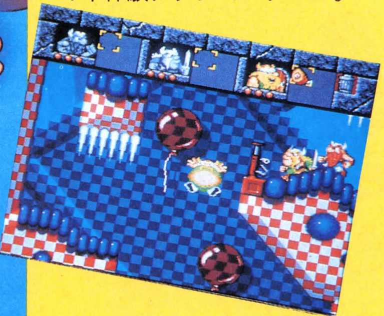
SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO

バイキングの大迷惑(だいめ～わく)™

世界最強(せかいさいきょう)(?)はオレたちだ!
世界最凶(せかいさいきょう)(?)もオレたちだ!!

平和(へいわ)に暮(く)らしていた、バイキングの悪(あく)たれ3人組(にんぐみ)。突如現(とつじょあらわ)れたUFOに、訳(わけ)もわからず連(つ)れ去(さ)られ、いきなり不幸(ふこう)のどん底(そこ)に。
「オラたち何(なん)でこんな目(め)に」
極悪宇宙人(ごくあくうちゅうじん)「トマトール」の生物標本(せいぶつひょうほん)として捕(つか)まった世界最凶(せかいさいきょう)のバイキング。3人(にん)それぞれの得意技(とくいわざ)を活(い)かし、出口(でぐち)を求(もと)めて逃(に)げ回(まわ)る。笑(わら)いあり、戦闘(せんとう)あり、パズルありの未体験(みたいけん)アクションゲーム。





- 全(ぜん)6エリア・37ステージ
- 協力型(きょうりょくがた)2プレイ同時操作(どうじそうさ)モード
- 多彩(たさい)なグラフィックパターン
- 表情豊(ひょうじょうゆた)かなキャラクターアクション



10月(がつ)8日(か)発売(はつばい)
標準価格(ひょうじゅんかかく)8,800円(えん)(税別(ぜいべつ))

株式会社ティーアンドイーソフト
ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757
新製品情報テレフォンサービス 052-776-8500



ENIX新刊情報
DRAGON QUEST BOOKS
ゲームブック
ドラゴンクエストV
あのSFCゲーム「ドラゴンクエストV」のストーリーが
ゲームブックになって甦る。苛酷な運命に挑み、
多くの仲間を得た主人公の旅は、始まったばかりだ！
文庫判
Vol.1ー発売中 Vol.3ー発売中
Vol.2ー発売中 Vol.4ー9／24発売予定
定価各530円
月刊少年ガンガン増刊号
4コママンガ劇場
B5判 定価330円
★新作ドラクエ4コマがタップリ45P！
★人気4コマレギュラーのオリジナルギャグも爆烈!!
★藤原カムイらのガンガン人気作家がドラクエ4コマに挑戦！
史上初！
最強の少年4コマ雑誌・登場!!
9月24日 発売予定
南国少年パプワくん TVアニメ版 ファイナルスペシャル1
A4判 定価1600円
TVアニメ「南国少年パプワくん」の集大成ムック遂に発売！
10月1日 発売予定
●タイトル・内容等は変更になる場合があります
©柴田亜美／エニックス・テレビ朝日・日本アニメーション1992
株式会社エニックス出版局
雑誌編集 〒160 東京都新宿区西新宿7-3-4仁杉ビル4F TEL03(3369)8978 書籍編集 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル3F TEL03(3369)7200
■お求めはお近くの本屋さんで/品切れの場合は本屋さんに注文して下さい。かならず取り寄せてもらえます。■定価はすべて税込みです。

新冒険活劇

バトル五QUE伝（ゼクウ）



極めた者だけに、無限の力が宿る！

新ヒロイン誕生！ 流風（ルフウ）、波無寿（ハムス）、河意留（カイル）。行く手を阻む魑魅魍魎（ちみもうりょう）。五つの力を研ぎ澄ませ！

波無寿（ハムス）
155cm B型。五行属性は土気。好奇心旺盛なトラブルメーカー。

流風（ルフウ）
163cm A型。五行属性は火気。正義感が強く、仲間のリーダー的存在。

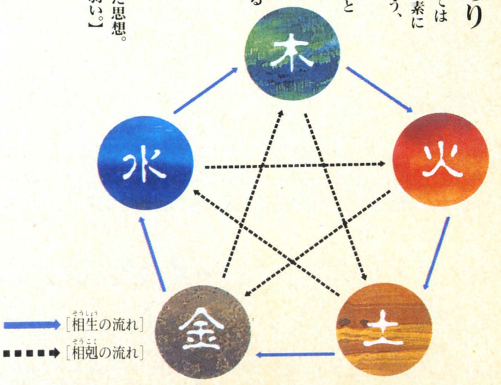
河意留（カイル）
171cm AB型。五行属性は水気。常に冷静な理論家。少し分裂気味。

力は、五行（ごぎょう）にあり

世の中のあらゆるもの全ては木（もく）、火（か）、土（ど）、金（ごん）、水（すい）の五つの元素によって構成されているという、古代中国の哲学思想。その基本思想は五行相生（ごぎょうそうしょう）と五行相剋（ごぎょうそうこく）の二つからなる。

五行相生とは、五つの元素物質の発生の仕方が循環していることを示す思想。
【例：火は木から生まれ、土を生じる。】

五行相剋とは、それらの物質は力関係も循環していることを示した思想。
【例：火は金に強く、水に弱い。】





●五行をイメージした多彩なステージ構成。



●スピード感あふれる技も、五行の影響でさまざまに変化。

12月発売予定

■予価：9,800円（税別） ■容量：12M
■ジャンル：アクション・ゲーム

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ASMIK 株式会社アスミック 〒162 東京都新宿区揚場町1-21 TEL.03-3235-5992 テレホンサービス03-3235-5902

RPGがよくあーるぺーじ

4大RPGの続編を占う

大胆にも『ドラゴンクエストⅥ』、『ファイナルファンタジーⅥ』、『真・女神転生Ⅱ』、『ウィザードリィⅥ』の知られざる内容を、本誌でおなじみの占い師、福田有宵先生に占ってもらったのだ。結果はイカに。



⬅日本占術協会常任理事を務める占いの先生。

気になるRPG続編はこんな内容

4大RPG以外にも、気になる21本のRPGの続編をまたまた福田先生に占ってもらった。

全21本 104ページ

クロスレビューRPGスペシャル

紹介済みクロスレビューからRPGだけを3機種に限り紹介。現批評家のお勧めRPGもあるぞ。

全27本 107ページ

タイトル，ボスC.G./白佐木和馬

ドラゴンクエストVI

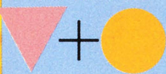


※写真は『V』のものです。

占いのデータ

堀井雄二氏の人相をもとに占ってみました





堀井氏の顔は逆三角形顔と丸顔をミックスさせた形。

逆三角形顔は心性質。丸顔は栄養質。このふたつの要素を持ち、額が広く、あごが細めの顔つきの堀井氏は知的能力が高く、企画力、推理力が優れたアイデアマンである。理想や夢を目指し知的ゲームを好むことが、人相からわかる。そこで堀井氏の人相で、『VI』の内容を占ってみました。

気になる発売日はいつ？

1994年の春か夏

『ドラクエ』ファンのみならず、業界全体が気にしている『ドラクエVI』が発売される時期。占いによると、今年は『VI』についての情報がエニックスから2回発表されるとのことだ。1回目の発表は、すでに7月7日に行なわれた制作発表会のことになる。それじゃ、2回目は、いつ、どんなことが発表になるのか。その時期はズバリ、12月と出たのだ。そういえば制作発表会のときに、来年の初頭になれば『VI』についての詳しい情報を公開できると発表していた。ってことは、『VI』の制作が予定よりも順調に進んで、12月の段階で新たな情報を公開できると予告しているのかも知れない。いずれにしても、12月が楽しみなところですな。

さて発売日だが、制作発表会でスタッフのあいだでは来年の夏に、エニックス側からは再来年の3月までに出したいと発表していた。そして占いの結果はというと、来年の春と夏にチャンスを迎えるとのこと。ムムムっ、来年の夏ですか。これは、スタッフの意見とピッタリあうぞ。ひょっとして、来年の夏休みには『VI』で遊べていたりするのかも……。また、超ヒットの会心の一撃を狙うのであれば来年の春がエニックスにとって最高の時期なんだって。まさか来年の春に出るなんてことは……？

1回目の制作発表がアドバルーンだとすると



➡7月7日に新宿のホテルで大々的に行なわれた、『ドラクエVI』の制作発表会。これが今年1回目の告知だとすると、12月には何が待っているのか？

出荷本数はどのくらい？

200万本

いままでにスーパーファミコンの『V』が発売された本数は270万。はたして『VI』が、『V』を越えるだけの怪物ソフトとなるかどうかが気になる。残念だけど、270万本を越えるほどにならないみたいだ。しかもだ、占いによるエニックスの目標としている数が250万本。実質のところこの数字までも届かない様子なのだ。と、ここまで書くとぜんぜんダメみたいなようだけど、じつはそうでもないぞ。

なんと、100万本は軽く売り上げちゃう。これは初回出荷分だけで、簡単に100万本を越えることを予告しているのだ。だとすれば、発売日に売り切れる可能性もある。その後、200万本台の段階にいくと足踏み状態となり、結果的に200万本台の前半になるぞ。その理由は従来の『ドラクエ』ファンは待望しているので買うが、新規ユーザーは拡大しないで、逆に低迷してしまうんだとさ。なるほどね。

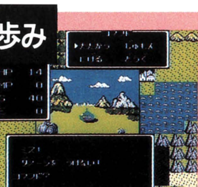
容量は増えるの？

12メガだ

最近では『ファイアーエムブレム紋章の謎（仮題）』の24メガを筆頭に増えつつある、ロムの容量。『VI』も贅沢に24メガじゃなくても最近の流行りを受けて、『V』よりも必ず増えるはず、と思うのが大かたの見かた。それに『I』から『V』まで徐々に増えていっているしね。誰もが期待しちゃう。

しかし占いの結果は、非常にシビアだったのだ。最所は16メガで検討していく。やったね、『V』の3割3分3厘増しで期待どおりだ。ところがどっこい、『VI』を制作して行く途中で研究した結果、12メガで制作するのと変わらないということが判明するとのこと。その結果、最終的に『V』と変わらない12メガに抑える形になってしまうのだ。容量が増えないのは残念だけど、内容が削られることがなければノープロブレムだよね。

ドラクエシリーズの歩み

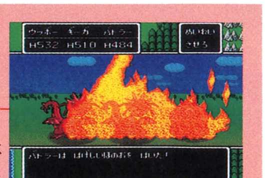


ドラゴンクエストI
発売日……1986年5月27日
出荷本数…………145万本
容量………512キロビット



ドラゴンクエストIII そして伝説へ……
発売日……1988年2月10日
出荷本数…………380万本
容量…………2メガビット

ドラゴンクエストV 天空の花嫁
発売日……1992年9月27日
出荷本数…………270万本
容量…………12メガビット





ドラゴンクエストII 悪霊の神々
発売日……1987年1月26日
出荷本数…………240万本
容量…………1メガビット

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち
発売日……1990年9月27日
出荷本数…………300万本
容量…………4メガビット





そして占いによると
ドラゴンクエストVI
発売日……1994年夏
出荷本数……200万本
容量……12メガビット

新シリーズになるの？

天空シリーズ

『Ⅵ』のストーリーは、『Ⅳ』、『Ⅴ』と同じ天空シリーズになって、話が続くのか？　それとも新たな展開の新作が始まるのか？　たぶんいまごろは、堀井氏がストーリーを練っているところのハズなので、いま考えていることを占ってもらった。そうしたら、やはり天空シリーズになるとのことだ。どのようになるのか楽しみですな。

さて大まかな概要だが、いままでのRPGの型にとらわれなくなるだろう。そしてストーリーは急変したりして、予想外の内容やキャラクターが登場するみたいで、楽しい内容になりそうなのだ。しかも、一本道のように理論的に進めるものではなく、フリーシナリオを解くような臨機応変さが求められることになる。ほかにも、変化を求めることによってつぎつぎとゲームが展開していき、攻略が多岐に渡り内容を覚えておくことが困難になることも。これもフリーシナリオを思わせる部分が出ていて、じつに興味深いところ。

また、謎が多くてクリアーが困難になったりするみたいだ。このことは発表会中に、堀井氏が『Ⅴ』よりは難しくなると発言していたので、占いどおりの結果になると見て間違いないだろう。



⬅天空シリーズは、この作品から始まったのだ。



⬅『Ⅳ』から数100年後を舞台にくり広げられた。

戦闘のAIシステムは？

ふたつ搭載

『Ⅳ』で初登場のＡＩ戦闘システム。『Ⅴ』でパワーアップして登場。『Ⅵ』ではさらにパワーアップして登場するのだ。しかもＡＩシステムには、かなりの重点をおいていて、驚くべきことに二重に搭載されるそう。これは6つあった作戦コマンドが増えて、作戦の幅が広がるように思える。だが、新しいものにはならないとのこと。これはどういったことなんだろ。二重に搭載されていながら、新しくならないなんて変だよね。ひょっとすると、作戦コマンドの種類はそのままで、ＡＩ機能がさらに賢くなるということなのかもね。

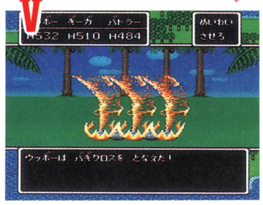


⬅ＡＩの能力がもっと良くなるのかな。

モンスターは仲間になるの？

愛することで

『Ⅴ』で好評のモンスターが仲間になるシステム。前作で好評なシステムは、受け継がれて次回作で登場しているが『Ⅵ』ではどうなるだろうか？　やはり、占いでも仲間になると出ているので、まず登場すると見ていいだろう。そして『Ⅵ』では、真心を尽くしたり、愛することによって仲間になる。どへー、『Ⅴ』の時みたいにモンスターを倒していれば、仲間になるということではなさそう。モンスターに対して、まごころや誠意をもって接する必要がありそうですな。



⬅ただ、倒せばいいってことではなさそうだね。

新システムはどうなる？

削る・縮めるがキーポイント

新シリーズのたびに新たに搭載される新システム。『Ⅵ』にはどんなものが搭載されるかワクワクしちゃうよね。占いの結果によると、削る、減少する、縮めるがキーポイントとなり、竹の子の皮のように、ドンドン向いていき中心にたどり着いて行くようなイメージなのだ。これが何を意味しているのか、さっぱりわからないよね。でも堀井氏の考えることだから、ものすごい新システムなのかもね。

最後のボスはどんなやつなの？

ハゲたワニ

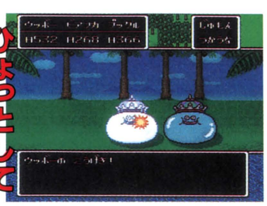
格好は体がデカく、しかも口も、鼻も、お腹も大きい、頭がハゲたワニ。性格は欲張りで大食感、しかもちょっぴり感激感さんで涙を流しちゃうボスなのだ。なんか、ボスのイメージがちょっとずれてしまったね。そして、このボスと主人公と、もうひとりの3者が、手を握り力を合わせることが、占いで見えてきた。これは、主人公がボスを倒し改心させ、感動するエンディングのことかもね。

グラフィックはどうなるの？

見えないものが見える

制作発表会でもスーパーファミコンならではのグラフィックになるのと発言があったように、占いでも同じような結果が出たのだ。『Ⅴ』やほかのゲームを研究したあとが見られて、『Ⅴ』の画面に部分的な手を加えて鮮明にしたりと、かなり困難なものに挑戦しているみたいなのだ。しかもグラフィックとして見えなかったものが、見えてることにまでチャレンジしている。見えなかったこととは、主人公やモンスターの感情なのか、それともほかのことなのか？

ひょっとして



⬅モンスターの感情が表現できるようになるのか。

これが「ドラクエⅥ」の最後のボスだ!?

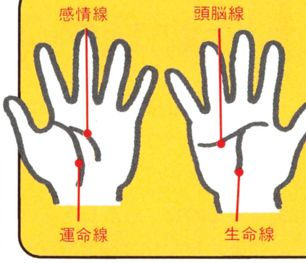


➡占いの結果をもとに、ファミ通編集部が想像をしてみたボスがこれだ。名前はワニシンドだったりして。この名前は、ファミ通編集部の予想だよーん。



写真は『V』のものです。

占いのデータ





坂口博信氏

⬆『FF』といえばこの人、チーフディレクターの坂口博信氏だ。

下のほうにカーブしている頭脳線は、ロマンチストで、慎重派であることを示すぞ。企画やアイデアが豊富なうえに、それを現実的に処理することができる人だ。奇をてらうのではなく、現実性が高く、しっかりまとまった物を好むタイプだぞ。

キーワードは？

このゲームのキーワードになるのは、〝改革〟、〝変化〟のような言葉だそうだ。でも、ゲームのシステムが改革されたり、変化が起きたりするということではないらしい。ストーリーの内容に、改革や変化という言葉が関係するということなのだ。

つまり、ストーリー上で何か歴史を変えるようなことが起こったりするわけだな。もちろん主人公がその改革を起こすようなことも十分考えられる。たとえば、どこかの国のレジスタンス（これが主人公ね）が、独裁主義者を倒すために革命を起こす、というふうなストーリーになるのかも。

発売日はいつが吉？

ゲーム自体の制作は、来年の早春までに全体の3分の2まで進み、来年の夏にリリースが発表、秋に発売……というスケジュールが占いによって導き出された。

じつは、来年の秋はスクウェアにとって数年に一度の大吉の時期なんだそうだ。会社全体で盛り上がって作品を作ることができるらしいから、遅くともそのころには発売してくださいね。



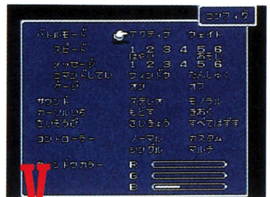
⬅『V』から、1年半以上も待たせるの？　もう。

アクティブタイムバトルはどーなる？

前作までのようなアクティブタイムバトルは、随所に採用されるそうだ。とくに、ゲームの終盤、最終ラウンドともいえる時期に非常に活かされると出たぞ。占いによると、この最終ラウンドでは、主人公と敵、そしてもうひとりの何者かによる、三つ巴の戦いが展開されるらしいのだ。ここでアクティブタイムバトルは、これまでにない効果を発揮するに違いない。

ちなみに、この最後の戦いはいままでにないほど非常に複雑な戦闘。3者のうち、だれが最終的に勝利者になるかという結果も見えないそうなのだ。必ずしも主人公が勝つわけではないということらしいぞ。でも、これは主人公が負けるということではなく、あえて勝利者を作らずにゲームを終わらせるという意図があるらしい。

そして、三者の勝敗が決しない混迷のなか、なんと次回作、つまり『ファイナルファンタジーVII』への導入が語られるらしいのだ!!　これはなんとも新しいエンディング。毎回舞台も登場人物も設定も違った『FF』に、新風が吹くのか!?



⬅ヌルい人はATBオフで戦ってたよね。

新システムは何か導入されるのか？

斬新なシステムを導入してきた『ファイナルファンタジー』シリーズだけど、続編の『VI』での新しいシステムには、かなりの難問、難関が待ち受けているらしいのだ。このため、占いでは簡単には導入されないと出た。

その難問、具体的には、〝画面〟に関することらしい。画面のなかで何かがスムースに動かない、あるいは展開できない、ということが起こってしまうそうなのだ！　これを解決するのが、かなりの難関になり、そのうえ、その解決の途中でちょっとしたアクシデントが発生し、それもネックになってしまうらしいのだ！　ショック！

この難問を解決するには、かなりの努力と気力、チームワーク、若手の活躍、さらにお金が必要。もちろん解決することは可能なんだけど、厳しいでしょうから、心してください、とのことだった。

もしもこの難問が今年の年末から来年にかけて解決されない限り、『VI』のシステムは、前作のものをそのまま踏襲するということになってしまうのだが……。



⬅毎回新システムで驚かせてくれるけど……。

ファイナルファンタジーI
飛空艇や潜水艦が登場。敵に属性と弱点も設定された。

ファイナルファンタジーII
ワードメモリーシステム、塾練度システム採用。

ファイナルファンタジーIII
ジョブチェンジシステム採用。召喚魔法も登場した。

ファイナルファンタジーIV
アクティブタイムバトルシステムが初登場。

ファイナルファンタジーV
ジョブチェンジが進化した、アビリティシステム採用。

えーっ前作のまま？



⬅セリフのおもしろさは、『FF』の最大の魅力。

え〜、じゃあ、『VI』には新しい要素がないの〜、と思っちゃったみなさん、ご安心ください。じつは、占いによって大きな変更点が浮かび上がってきたのだ。

それは、〝言葉〟、〝音声〟、〝音色〟といった部分に関する変化。つまり、本当の楽器の音や声優さんによるセリフが、サンプリングによって聞けるようになるという結果が出ているのだ！　すげーや。

FFシリーズ6年間の歩み

ゲーム業界にサンゼンと輝く『ＦＦ』シリーズ。『Ｉ』から『Ｖ』までの流れをちょっと振り返ってみましょうかしら。

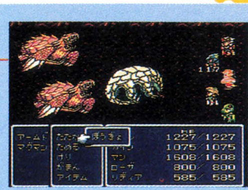


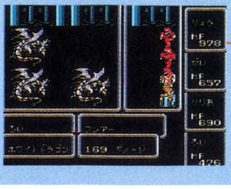
ファイナルファンタジーⅡ

⬅現在の「ＦＦ」シリーズの目玉である、ストーリー重視の展開はこここらへんから始まった。
'88年12月17日発売。

ファイナルファンタジーⅣ

➡アクティブタイムバトルのおかげで、戦闘でまったく気が抜けない。ワシにはムリじゃ。
'91年７月19日発売。





ファイナルファンタジーⅠ

⬅記念すべき「ＦＦ」シリーズの第１作だ。意表をつくオープニングが印象的だったよね。
'87年12月18日発売。

ファイナルファンタジーⅢ

➡ストーリーだけじゃなく、戦闘をおもしろくしよう、という意気込みが感じられる作品。
'90年４月27日発売。





ファイナルファンタジーⅤ

⬅まだ記憶に新しい、シリーズ最新作。マイティガードが覚えられなかった人もいるかな。
'93年12月６日発売。

パーティーは何人?

4+2

『ファイナルファンタジー』のパーティーの人数は、『Ｉ』〜『Ⅲ』が最大４人、『Ⅳ』で最大５人に増えたけど、『Ｖ』ではまた最大４人に戻った。これが増えるのか、減るのか……。気になるところだね。

占いによると、『Ⅵ』でも最大４人は変わらないと出た。それに補助要員的な人々が２名の、合計６人でストーリーが進行していくらしいぞ。補助要員というのは、何回かパーティーに出入りするメンバーのことらしい。『Ｖ』のガラハからクルルへの引き継ぎのようなことが起こるのだろうか？

ゲーム全体の改良点はどんなところ?

上方に変化

『Ⅳ』から『Ｖ』になって、メッセージの文字が４倍ぐらいの大きさになったから読みやすくなったよね。『Ⅵ』でもそういう細かい改良点はあるのかを占ってもらった。

もっとも大きな改良点は、最初と最後に存在するそうだ。つまり、オープニングとエンディングのデモ画面が改良されるということらしいぞ。ここでのキーワードも、“言葉”や“音声”。オープニングデモで声優さんがガンガンしゃべったりするのだろうか……。

つぎに、画面の上方にも改良点が存在するらしい。上にいった物が消えたり、跳ね返ったり、待機するというイメージだそうだ。画面の下にトランポリンのようなものがあって、そこで大きくバウンドするという動きも考えられるらしい。上にいった物が、再び下へ下りてくるといえば、竜騎士のジャンプ。そのアクションに、改良が加えられるのだろうか……。

それ以外の改良のキーワードは、ボックス(箱)、歯、口、チーム制。さらに、つぎの段階への連係、というイメージもあるそうだ。つぎの段階、とは、もしかすると『ファイナルファンタジーⅦ』のこと？



⬅上方にジャンプといえば、思い出すのは当然、竜騎士。



⬅ハイ、ジャンプして画面の上方に消えていきました。



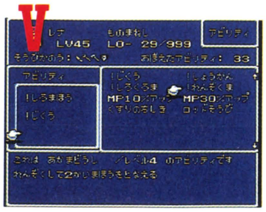
⬅落ちてきて攻撃。このあと、再びジャンプするのか？

アビリティシステムはどーなる?

突然変異

占いによると、いまのままのアビリティシステムには、あまり期待していない、あるいは重視していないと出た。そして、システムを大きく変化させようとしているという卦が出たのだ。もちろん、システム自体をまったく変更するのではなく、プレーヤーの行動や希望を束縛してしまうものにはならない。いかに型にはまらないようにさせるか、スタイルを気にさせないようにするかといったことを重視した、自由なシステムに変更しようとしているらしいぞ。

具体的には、突然変異のようなハプニング性の要素を導入すること。あるいは、チームをふたつに分けること。あるいは、ゲーム全体を２部制にするようなことを考えているらしい。



⬅『Ｖ』のアビリティシステムより自由度が高い？



⬅突然変異といえば、懐かしのこのゲーム。

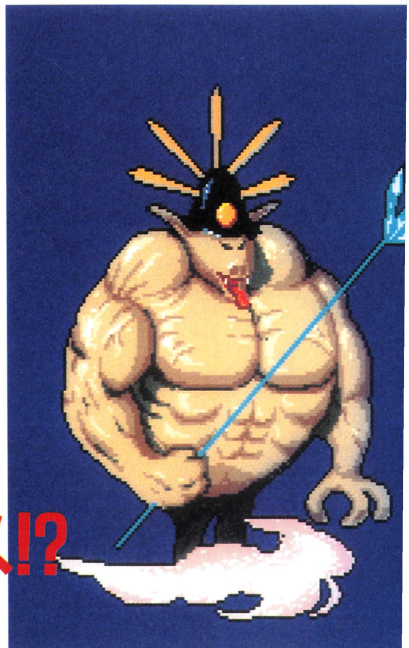
最後のボスはどんなヤツなの?

猪八戒

イメージ的にいちばん近いのは、西遊記の猪八戒。やたらと上半身が大きくて、短足。情報を聞くために耳が大きい。カブトをかぶっている。と、こういうイメージらしいんだけど、これだけじゃなんだかちょっと弱そう……。

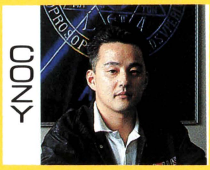
ただ、こいつには巨大な老木のイメージもあるらしいのだ。そういえば、『Ｖ』のボスも……。

これが『FFⅥ』の最後のボス!?





占いのデータ



『真・女神転生Ⅱ』プロジェクトリーダー
※姓名判断は本名で行なっています。でも本名は秘密。

姓名判断で占う

人運は人格など、外運は社会性などが占える。人運は、円満さがあり、人当たりもよく好かれる。外運は、自分が納得したことは熱心。母性愛型なのでサービス精神も旺盛で、情けをかけすぎたりする。このデータで占ったぞ。

●この占いかたの例

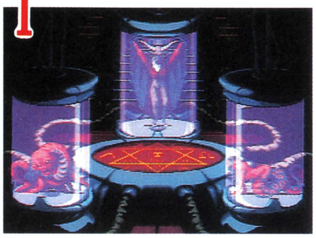
18 外運
浜 村 通 信
9 7 10 9
16 天運　17 人運　19 地運

姓名判断は、名前の字画数をそれぞれ足した数字で占うのだ。

合体方法は前作と変わりますか?

気になる悪魔合体だが、基本的に前作から引き続いた形だそうだ。ただ、〝交換〟や〝入れ替わる〟 などといったイメージが強いとのこと。いままで使っていた仲間から魂を取り出して、合体したい相手に入り込ませ、これを操る形になるということだろうか?

将来的にこの『真・女神転生』シリーズは、キャラクターが自由に変身する方向に進むことになるみたいで、今回はその片鱗を見せることになる、と占いに出たのだ。





⬆➡いままでのシリーズは同じ合体方法だが……。

モンスターを仲間にする方法は?

モンスターを仲間に加える方法も前作と比べて変化が見られないそうなので、会話方式を使って仲間に加える方法を使うことになるだろう。しかし、間違えて、自分とは性格が合わないモンスターを仲間に加えたまま旅を続けていると思いがけないことで、ゲーム展開がすんなりと進まなくなったり、予想外のハプニングなどが起こったりするみたい。また、今回は突然にとんでもないモンスターが仲間に加わることもあるそうだぞ。

➡⬇仲間の加えかたもいままでと同じ会話式か?





最強のモンスターはどんな感じ?

壊し屋

ひと言でいえば、壊し屋みたいな恐竜型の大きなキャラクターらしいぞ。顔の表情は豊かで鼻の穴が大きい。体型は、プロレスラーのデストロイヤーやクラッシャーバンバンビガロのように大きく、腹が中年太りのようにでっぷり出ているぞ。おまけにしっぽのようなものを生やしているのも特徴。また、体の部分にふたつの武器を持っていて、光線を放つ攻撃をしてくるぞ。このモンスターは火星人みたいな名前らしく、アカイスキーなんてのがピッタリだとか!?

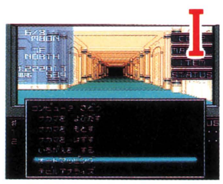


魔人アカイスキー

最終ステージはどっちの方角?

西北





⬆『真・女神転生』の最終ステージはカテドラル。スタート地点から東南にあった。

西と西北の方向にあると出たぞ。これは、スタート地点から西の方向にある程度進んで、そこからさらに西北に向けて進むと、西軍と西北軍の陣地合戦をしている激戦地に出くわすことになるそうだ。ここでは攻めあるのみ。両者の争いが終わるのを待たずに西北に向かって、ガンガン突き進むことで道は開くぞ。その争いを越えたところに、最終ステージが待っているとのこと。なんか具体的だね。

クリアーするまでに何時間必要としますか?

70時間

2と7の数字が出たとのこと。これは、ふつうにプレーして遊ぶ人なら、70時間。また、速い人なら40時間ぐらいでクリアーできると占いで判明したぞ。

いつごろ発売したら良いのですか?

来年1月

今年はすっきりしないみたいで、早くても来年のお正月くらい。これは、一貫性を持たせるための時間が必要とのため。ちなみに理想的なのは来年の秋から冬だそうだ。

ウィザードリィⅥ



※写真は前作のものです。

占いのデータ



今回持ち込んだのは、パソコン版の『ウィザードリィ ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ(『ウィズ』の6作目)』の画面写真。このキャラの人相をデータにしてみた。

ゲームの性格は、一見変わっているようでも、じつは人間味あふれる感じ。ユーザー層としては、外向的な、にぎやかなことが好きな人たちがメインになるらしいぞ。

キーワードは？

登山

『ウィザードリィ』シリーズは、まずアメリカでパソコン版が発売され、日本ではそれを追っかけて移植、発売している(外伝シリーズは日本のオリジナルだけどね)。順当にいけば、日本での『Ⅵ』は、アメリカでの6作目にあたる『ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ(以下、BCF)』の移植版になるハズなんだけど……。

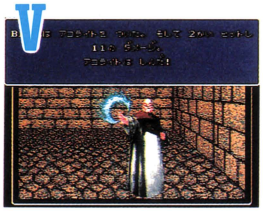
占ってもらったスーパーファミコン版『ウィザードリィⅥ』のキーワードは、"登山"。なんと、パソコン版『BCF』には、冒険の途中で山に上ぼらないといけないというイベントが存在するのだ！　やはり、スーパーファミコン版の『Ⅵ』は、『BCF』の移植の可能性が高い!?

発売日はいつ？

冬

制作は秋までは順調に進むが、最後のツメのところでストップしてしまい、年内の発売が不可能になってしまう。とのこと。しかし、このゲームは締切が先に決まっているので、年明けの冬あたりには仕上げをなんとか間に合わせて発売するという卦が出た。

でも、たとえ発売が延びてしまっても、今度の冬はこのゲームにとって大吉の時期。売上は心配しなくても大丈夫、とのこと。



➡『Ⅴ』は昨年末発売。ほぼ1年後に『Ⅵ』発売か？

『ウィザードリィ』の歴史

ウィザードリィ(FC)



➡末弥純氏の描くモンスターが初登場。'87年12月22日発売。

ウィザードリィⅡ(FC)



➡パソコンでは『Ⅲ』として発売された。'89年2月21日発売。

ウィザードリィⅢ(FC)



➡パソコン版の『Ⅱ』と入れ替わっています。'90年3月9日発売。

ウィザードリィⅤ(SF)



➡最新作。『Ⅳ』は移植されていません。'92年11月20日発売。

ウィザードリィBCF



➡現在、パソコン版のみ発売されている。

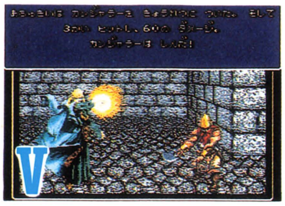
Crusaders of the dark servant



➡海外でのみ発売の最新作。略称は『CDS』。

『BCF』移植の問題点は？

身軽さ



➡これまでのモンスターは一枚絵。動きません。



➡モンスターがとにかくグリグリ動く。

『BCF』は、パソコン機能をフルに活かしていて、グリグリ動くモンスターや、リアルな戦闘シーンがウリのゲーム。スーパーファミコンに移植するにあたっての問題点もいろいろあるハズ。

まずなんといっても、"身軽にする"ことが最大の問題、と出た。具体的には、回転数が合わないためのスピードダウン、パワーダウンがネックになってくるらしいのだ。絵が変わるところ(敵を倒した瞬間かな？)に問題アリと出ているぞ。パソコンでスムースにいかなかった動きを改良するのもポイント。そのためには、現在予定している容量では足らないらしい。

問題点は多いけど、"追いかけていく形"にするとうまくいくという卦も出ている。どんな形だろ。

CD-ROMでの発売は？

断念

『BCF』は、スーパーファミコン専用CD-ROMで発売されるのでは？というウワサがあったけど……。

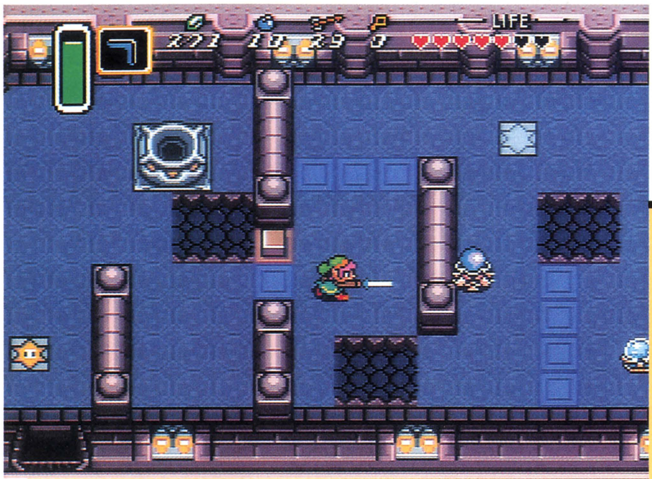
占いでは、かつてCD-ROMで発売するという考えを持っていたことは確かだが、ハードの性能とソフトの内容との相性が悪く、実現はしないだろうとのことだった。また

CD-ROMプレーヤー自体は、ふたつの物をつなげるところ（スーパーファミコン本体との接続部分か？）に重大なトラブルが発生していて、発売は厳しいだろうという結果も出たぞ。



➡なめらかに動くモンスターのグラフィック。相当の容量が必要とされるため、FM-TOWNS版はCD-ROMで発売されていたんだけど……。カートリッジで大丈夫なのだろうか？

続編はこんなゲームだ



ここでは、4大RPG以外にも気になる秀作RPG21本の続編の可能性や、その内容を福田先生に占ってもらったぞ。どのゲームも前作の発売日、簡単な内容などを基本データとしている。また、真ん中の文字は各ゲームのキーワード。つまりこの言葉が続編の内容を完潔に表わしている言葉というわけなのだ。具体的な内容は、キミたちの想像にまかせるよ。

ゼルダの伝説

未発表　任天堂

「人間的苦悩」

でも、もし『ゼルダの伝説』の続編が、大容量でスーパーファミコンの後継機用ソフトとして発売されるなら、いままでとは一線を画したシリアスな内容の物語になるのかもしれない。たとえば、ゼルダや勇者の長い耳、彼らは人間なのか？　それともべつの種族か？　そのへんの謎が明らかになる過程で、悪魔的なものを乗り越え、神へと向かっていくというお話とか。ちなみに、続編の売れ行きはマニア、仲間うちで人気とある。アクション部分が難しくなるのかな。売れ行き自体には勢いがあるらしい。



⬅スーパーファミコン版の勇者ナリ。お耳がとがってるのがわかるかな？　ああ、かわいい。



⬆このゲームにはさまざまな仕掛けがあったのだ。これがけっこう頭を使わせてくれて、楽しめた。

RPGの名作といえば、やっぱりこの『ゼルダの伝説』シリーズでしょう。その『ゼルダ』の続編のキーワードは、ズバリ「善を求めながら、それに徹しきれない人間的苦悩」と出た。これ、いつもどこかしらほのぼのと明かるい雰囲気の『ゼルダ』からはちょっと想像しにくいキーワードだが……。

占いのデータ

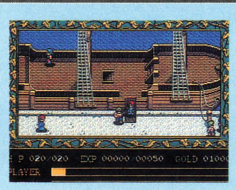
●『ゼルダの伝説-神々のトライフォース-』('91年11月21日発売　スーパーファミコン)。ファミコン通信のクロスレビューで、史上最高得点39点を獲得した名作中の名作。アクション要素の強いアクションRPGだ。次回作は後継機で発売との噂もあるが!?

イース

ハドソン　イースⅥ

「流水」

水のなかや海のなか、水上に浮かぶ船といったものがポイントになるようだ。内容的には前作を改善して効果ありと出ているぞ。また、ゲームの流れは後編になってからつかめてくるので、前半で投げだしてしまってはいけないとのことだ。忘れるなよ。売上は前作ていど。よーするにまた売れるってことですね。



⬅1枚で2タイトルが楽しめた前作だ。

占いのデータ

●『イースⅠ・Ⅱ』('89年12月21日発売　PCエンジン)。CD・ROM²で発売。パソコンからの移植。

ランドストーカー

未発表　セガ



➡次作の主人公ははトレジャーハンター。

「真心」

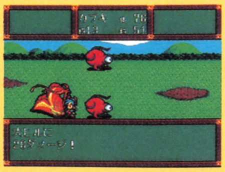
続編はキャラクターの人間関係を重視した内容になるとのこと。パートナーとの真心や熱愛、許す心などがテーマだ。まるで恋愛映画のようだね。ひょっとすると前作とはうってかわったタイプの主人公が、ラブロマンスを披露してくれるのかもよ!?　値段は少々高めだが、時間をかけて売上をのばしていくようだ。

占いのデータ

●『ランドストーカー』('92年10月30日発売　メガドライブ)。斜め上からの視点が斬新だった。

天外魔境

未発表　ハドソン



➡『カブキ伝』は番外編的な内容だったが。

「天地」

敵、味方、善と悪がはっきりと分かれた、ゲームとしては正攻法のタイプになりそう。よけいな回り道などせずストレートに進むのがおもしろい。内容的には前作と似ているよう。キーワードを見ても前作を思い出しちゃうよね。売上のほうも前作と同じぐらいは売れるらしいぞ。こりゃいまから楽しみなのだ。

占いのデータ

●『天外魔境　風雲カブキ伝』('93年7月10日発売　PCエンジン)。大人気長編和風RPGなのだ。

聖剣伝説

スクウェア　未発表

『聖剣伝説』の続編は、マップにも山あり河あり、ストーリーも山あり河あり、いばらの道を進むような起伏に富んだものになりそう。画面上のほうがおもしろいと出ていることから、メッセージに何か工夫があるのかも。また、後半から終盤にドンデン返しがありそうだ。売上は波があり人気に左右される可能性も。

「いばらの道」



⬅いばらの道は『2』にもありました……。

占いのデータ

●『聖剣伝説2』('93年8月6日発売　スーパーファミコン)。3人同時プレーも可能なRPG。

※続編の写真がないものは前作のものを使用しています。

ソウルブレイダー

未発表　エニックス



➡魂を解放していくこの快感。たまらん。

「開拓精神」

内容的にはゆっくりと確実に進めていくものになる。志を立てて、その考えに基づき実行する。主人公は冒険心旺盛なまじめな青年と出た。……戦いながら魂を解放し、ゆっくりと町を再建していった前作。これじゃ、まったく前作と同じ内容!? システム的な変更はないってこと!? 売上は、地味ながら確実みたい。

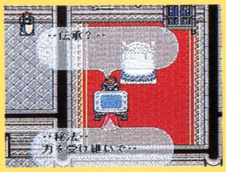
占いのデータ
●『ソウルブレイダー』('92年1月31日発売 スーパーファミコン)。広がっていく町が魅力。

ロマンシング サ・ガ

スクウェア　ロマンシング サ・ガ2

「能ある鷹は爪を隠す」

ほかにも、地中のなかを進む、ナイトの修行、闇の国への誘いに悩むなど、どうにもバラバラなキーワードが出た。『2』の分岐点ではこのような点で選択を迫られるのかもしれないぞ。前半に物語の本質がつまっているらしい。気合入れてやらなきゃわからなくなっちゃうのかも!? 売上はかなり高く、好調。



➡『2』もシステム的には完成に近いとか。

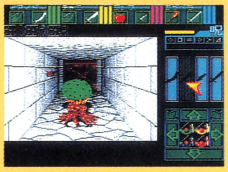
占いのデータ
●『ロマンシング サ・ガ』('92年1月28日発売 スーパーファミコン)。選択肢でシナリオが変化。

ダンジョン・マスター

ビクターエンタテインメント　未発表

ゲームを進めるうえで、異なる方法が存在するためプレーヤーはつねに迷いながら進んでいく。そのため波乱に富んだ内容になるとのこと。これってパソコン版の『カオスの逆襲』のことを言っているのかも？ このゲームにはスタート地点から複数の道が用意されているのだ。う〜む。ちなみに売上はじょじょに上昇。

「平行線」



➡深い3Dダンジョンは、確かに平行線。

占いのデータ
●『ダンジョン・マスター』('91年12月20日発売 スーパーファミコン)。パソコンから移植のRPG。

エルファリア

未発表　ハドソン



➡前作でも戦闘に時間がかかったが……。

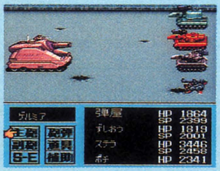
占いのデータ
●『エルファリア』('93年1月3日発売 スーパーファミコン)。国取りゲームっぽいシステム。

「日没」

地下室や地下道、迷路など、本来のRPGの要素を取り入れている。ただ、なかなか目的地に達せないため、途中で断念してしまうケースがあるらしい。ダンジョンが複雑で長く、戦闘のくり返しになってしまうということなのかな？ 落とし穴が多く「迷わせるゲーム」だそうだぞ。一部には熱狂的に受けるが……。

メタルマックス

未発表　データイースト



➡改革、改造はこのゲームの基本ね。

占いのデータ
●『メタルマックス2』('93年3月5日発売 スーパーファミコン)。戦車の改造が楽しいのだ。

「改革」

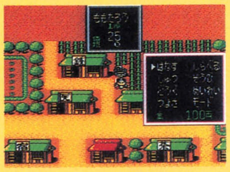
前半と後半の展開にくい違いが起こる。変化に富んだ展開となる後半に、波乱のなかから目的をかなえるような努力が必要になってくるらしい。大胆なアイデアや作戦がポイント。自由度の高いRPGだけに、後半発想の転機が必要になるということかな。個性的な要素があるため、一度売れ、その後再び売れる。

桃太郎伝説

ハドソン　新桃太郎伝説

発表ずみのスーパーファミコン用の『新桃太郎伝説』を続編として考えた。次回作は指導力を必要とされるゲームになるようだ。金太郎など個性的な仲間も増えるようだし、これは大切だね。前半3分の1あたりにある難関を乗り越えれば、あとはラク。売上は同時期に発売されるゲームに影響される可能性アリ。

「軍師」



➡次回作はどんな場所が舞台なのか。

占いのデータ
●『桃太郎伝説Ⅱ』('90年12月22日発売 PCエンジン)。主人公が桃太郎のコミカルなRPGだ。

シルヴァ・サーガ

セタ　未発表

複数で楽しむ面があり、ライバルとの競い合いがおもしろいらしい。『シルヴァ・サーガ』で他人と競える点といえば、傭兵や神像の自慢ぐらいだが……!? このへんがポイントになってくるのかも。また、移動か定着かが問題になるとある。この場合は定着して吉だそうだが。迷ったら止まれ。人気はかなり高い。

「ものを集める」



➡結果は少々イメージが合わないけど。

占いのデータ
●『シルヴァ・サーガ』('93年6月25日発売 スーパーファミコン)。親切設計のシステムが魅力。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

未発表　エポック社



➡前回の主人公もやはり王子なのか。

占いのデータ
●『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ』('93年6月4日発売 スーパーファミコン)。移植もの。

「不動」

あまり動かずに、同じ場所を行きつ戻りつの冒険になるらしい。また、お話の進行はゆっくりしている。そしてプレーヤーの行く先には難解な謎が待ち受けている。そこでわからなくなって先に進めなくなることがあるのかもしれないね。そんなときはそこで立ち止まり、考えて道を開こう。人気先行型で売れる。

シャイニング・フォース

セガ　シャイニング・フォースII 古えの封印

「兵隊」

発売が1週間後と迫った『II』。占いでは、同じ目的を持った仲間とグループで冒険していくと出た。これは前作と同じだね。また『II』ではヒロインがストーリー上のポイントになるらしい。主人公と愛が生まれることもある。これってバッチリ当たっているのでは!? 驚き。最初低迷しても秋には大ヒットするそうだ。



➡戦略性の高い戦闘シーンが魅力なのだ。

占いのデータ
●『シャイニング・フォース～神々の遺産』('92年3月20日発売　メガドライブ)。戦闘がハデハデ。

レナス古代機械の記憶

未発表　アスミック

「道心」

理想を求めながらも、つねにその前で到達できないと出た。目標達成のためには、複数の仲間との協力が必要らしい。つまり、単独プレーではなく、仲間をうまく使って進んでいくことが重要になってくるのだ。種族が多いこのゲーム、『2』もそのへんのカラミがポイントになりそうだ。売上は出だし好調と出た。



➡とにかくたくさんの種族が登場する。

占いのデータ
●『レナス古代機械の記憶』('92年11月13日発売　スーパーファミコン)。斬新な魔法システム。

SDガンダム外伝

未発表　ユタカ・バンダイ

「産みの苦しみ」

次回作のストーリーは、「誰かに頼りたいが頼れない。自分の知恵だけで生きていく」というものになりそう。孤独な境遇の主人公が、七転び八起き、さまざまなできごとに遭遇しながら冒険していくといった内容になるみたい。勝負にこだわりすぎるところがある。大ヒットとはいかないが親などが好んで買う。



➡家庭的にヒットというのはうなづける。

占いのデータ
●『SDガンダム外伝2～円卓の騎士』('92年12月18日発売　スーパーファミコン)。SDもの。

ジャングルウォーズ

ポニーキャニオン　未発表

「早逃げ」

ゲームの謎に対して知恵比べをしながら進んでいくという内容になりそう。時には攻め、時には退くといった戦略が必要になる。ただ、『1』、『2』の話をひきずった謎解きなども多いため、シリーズ未経験者にはツライ内容になるかも。攻略本が必要になってくる。売上はゆるやか。一気に増えることはないそうだ。



➡続編はシリーズのファンなら大満足!?

占いのデータ
●『ジャングルウォーズ2　古代魔法アティモスの謎』('93年3月13日発売　スーパーファミコン)。

ブレス オブ ファイア

カプコン　未発表

「なりゆきまかせ」

残念ながら『ブレス オブ ファイア』自体の続編というのは、なさそうなのだ。自信作であることは間違いないのだが、その自信に見合うだけの反応は得られない。それよりも『ブレス』のシステムを活かした新しいゲームのほうが楽しみということなのだ。ただ、続編が出ればマニアのあいだでウケルようだ。



➡斬新なシステムがたくさんあったよね。

占いのデータ
●『ブレス オブ ファイア～竜の騎士～』('93年4月3日発売　スーパーファミコン)。

エストポリス伝記

未発表　タイトー

「好調」

『エストポリス伝記』の続編は、興味を持って迎えられると出た。次回作も愛情あふれるラブストーリーがメインになる。作品の持つテーマは同じってことかな。ただ、物語自体は前作のハードなものとは変わり、ソフトな、肩の凝らないものになるということなのだ。売上も好時期の発売と重なり着実に伸びるそうだ。



➡愛情を表面に出しまくった作品でした。

占いのデータ
●『エストポリス伝記』('93年6月25日発売　スーパーファミコン)。物語重視の本格派RPG。

ヘラクレスの栄光

未発表　データイースト

「感性」

前作では不死身の肉体を持った主人公で、高いところから飛び降りても死なないという点が特徴的だった。次回作でも同じような個性を持つ(愛情をそそりそうなかわいらしい特徴かも)登場人物が現われそう。ただ、それがいまいち単調でユーザーに飽きられやすいこともあるぞ。細かく売上をのばしていきそう。



➡前作のような特徴的な何かがあるのか。

占いのデータ
●『ヘアクレスの栄光III　神々の沈黙』('92年4月24日発売　スーパーファミコン)。マジな本格派。

MOTHER

任天堂　MOTHER2

「不意の吉凶」

『MOTHER』は思いがけないできごと、システムなど(お金が口座振り込みとかね)がおもしろさなのだが、続編ではそれが前半でしか発揮されず後半はやや平坦になってしまうみたい。不意に現われるさまざまなできごとはおもしろいそうだが。不意といえばUFO……かなあ? 売上はまずまず上向きだそうだ。



➡UFOが出ることはわかっているけど。

占いのデータ
●『MOTHER』('89年7月27日発売　ファミコン)。糸井重里氏が作った現代が舞台のRPG。

完全保存版!

スーパーファミコン
PCエンジン
メガドライブ

RPGクロスレビュー

今週の特集、"RPGがよくあ〜るぺ〜じ"の締めくくりは、本誌の長寿コーナークロスレビューのRPG総集編だ。先週号までに掲載されたクロスレビューのなかから、30点以上を獲得したソフト(スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブの3機種のソフトに限る)だけをピックアップ。気になるゲームをみつけたらおもちゃ屋へゴーだ。

39ポイント ゼルダの伝説 -神々のトライフォース-



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
任天堂 8000円[込]
'91年11月21日発売

ディスクソフトの名作アクションRPG『ゼルダの伝説』の続編。前作から6年ぶりの登場となる。音楽、グラフィック、システムも大幅にパワーアップしている。

9 『I』にくらべると、アドベンチャー色が強くなった。昔の竹を割ったようなイメージが、今回はシナリオ&イベント最重視型。既存RPGの影響を色濃く受けてるのだ。ただストーリー展開は絶妙に練られてるし、グラフィックは4重丸。とくに演出関係がすごい。かなりの力作だ。(東)

10 よい悪いを別にして、世のなかには肌に合うゲームとそうでないゲームのふたつがある。『ゼルダ』はまさに私にとってぴったしカンカン肌に合ってしまうゲームなのだ。実際私の前世はゼルダだったんじゃないかとさえ思う。んなわけで今回は諸手を上げて10点さしあげるっ。(店)

10 とにかく良くできているの一言ですね。前作でハマっていた人も、初めてやる人も同じように夢中になれるんじゃないかしら。キャラクターの細かいしぐさのひとつを取ってみてもよくぞここまで、といった感じなのです。フィールドでの音楽も泣かせてくれます。(森)

10 ゲームを"解く喜び"を教えてくれた前作『ゼルダの伝説』。あれから5年。ボクらがすでに忘れかけていた"解く喜び"を思い出させてくれるゲームだ。前作のファンはゲームってこんなに楽しいものだったのかと再認識するに違いない。初めてプレーする人にはちと難しいかも。(中)

36ポイント ファイナルファンタジーIV



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
スクウェア 8800円
'91年7月19日発売

シリーズ4作目。前作とストーリー的には関連はないが、おなじみのチョコボや飛空艇などは登場する。最大5人のパーティーで壮大な冒険の旅に臨むのだ。

9 自由度よりもストーリーを重視した映画型RPG。基本の線はいままでの『FF』シリーズの延長だけど、グラフィック、見せかたなどが大幅に強化されているのだ。とくに、半リアルタイムで行なわれる戦闘がいいよね。時間の制約のせいで、いままでよりもハラハラする。(東)

9 シナリオは完全な一本道。だけど、完成度はシリーズ中でも最高のデキ。RPGというよりも、むしろストーリー展開への介入が可能な映画といったほうが近いんじゃないのかな。懸案の最後のダンジョンが、セーブポイントの設置によりクリアーラブルになったのはうれしい。(浜)

10 まるで映画のようなBGM。ドラマチックな演出に、何度も目頭が熱くなりました。うつむき、うなずき、そして手を振るキャラクターたちが、こんなにも愛しいものだとは。これでもかと"スーパー"なところを見せつけられ、すっかりまいってしまいました。脱帽って感じ。(渡)

8 いたるところ特殊効果だらけで、目が疲れてしまった。映画音楽ばりのBGMもかっこはいいんだけど、やかましく思うこともある。アクティブタイムバトルの戦闘もおもしろいけど、やはり慣れるまで、操作の面で難儀する。新しいことをたくさんつめすぎてるなって感じ。(X)

36ポイント ドラゴンクエストV 天空の花嫁



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
エニックス 9600円
'92年9月27日発売

人気RPG『ドラゴンクエスト』シリーズの第5弾。今回はモンスターを仲間に加えて成長させることもできる。戦闘のAIも前作と比べ一段と強化された。

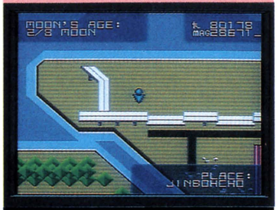
9 少々照れる演出が多くても、この完全に劇中の人になれる感じは、まさにRPGなのね。また、ただの一本道RPGだと思いきや、重要な選択肢が途中現われたりと、最後までプレーヤーを飽きさせない。モンスター集めも『女神転生』とは別の楽しさがあるとだけ言っておこう。(野)

10 仲間との出会い、別れ、再会がひんぱんにあるので、ドラマ的に盛り上がるんだよね。また、新コマンドのまんたんや便利コマンドが、ほんとに便利でよかった。戦闘シーンや町のBGMもグー。モンスターを仲間にするのも楽しい。遊びやすさも、シリーズ中一番。満足した。(ア)

9 多少ストーリー展開が強制的に感じる部分もあるけれど、なかなか泣かせるシナリオです。注目のモンスターを仲間にできるシステムは、モンスターとの接っしかたがビジネスライクだった『女神転生』とは対極にある感じ。仲間のモンスターへの愛情は時間が経つほど深まる。(永)

8 ストーリーはピカイチ。絶対にのめり込む。途中でやめられないおもしろさだ。システム的な部分もとても親切で操作しやすい。しかし5作目ともなると新鮮味は薄くこれといったインパクトもない。グラフィックもスーパーファミコンならではのガンバリが見られず残念。(内)

36ポイント 真・女神転生



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
アトラス 9800円
'92年10月30日発売

魔獣合成システムが特徴だった、名作3DRPG『女神転生』シリーズの最新作。悪魔のはびこる近未来の東京が舞台。今回も邪教の館での悪魔合体は健在だ。

9 町が徐々に悪魔に占拠されていくという『デビルマン』(テレビ版ではなく、マンガのほうね)的恐怖感に、もうクラクラくん。どのイベントによって自分が善となるのか悪となるのか、熟考じながら進んでいく雰囲気(ヒーローにしてはせこい?)は、好みのわかれるところだけど。(野)

9 攻略の手引きなしでは遊べない(のではないかと思える)くらいの難易度は昔のまま……。これが『女神転生』シリーズのいいところなんだよね。グラフィックなどやや腰抜けな感じがするけど、さして気にはならない。悪魔との交渉が難しくなり、さらに狩りの楽しみが増した。(ア)

9 1作目からかなり完成度の高いゲームだったので、とくに期待することはなかったけど、演出関係が前作までに比べてすごくグレードアップしてる。何作目になろうと、最初の『メガテン』のムードやシステム、音楽がそのまま残ってることが、昔からのファンとしてうれしい。(永)

9 いままでのRPGって、ただレベル上げのために戦闘するっていうのが多くてだるかったんだけど、これは違う。戦闘シーンで悪魔と会話して仲間にするのが楽しいんだ。悪魔合体もヨイ。どんな悪魔ができるかとワクワクするもん。オートマップ機能が使いづらいのは不満。(内)

※クロスレビュアーの略称は以下のとおりです。東…東府屋ファミ坊　店…水野店長　森…森下万里子　X…TACOX　浜…浜村通信　野…野田稔　ア…アルツ鈴木　中…ジョルジョ中治　渡…渡辺美紀　内…ローリング内沢　永…イザベラ永野　田…田原誠山　ド…鈴木ドイツ　ス…スタパ斉藤

35ポイント
イースI・II



PCエンジンCD・ROM²
ハドソン 7800円
'89年12月21日発売

パソコンでアクションRPGの火付け役になった名作RPGが、PCエンジンに登場。グラフィックやサウンドが強化。キャラがしゃべるなど演出が凝ってる。

企画力の勝利だよね。CD-ROMの大容量が、ここにきてやっと報われたかなって感じだ。いずれにしてもゲーム2本で1パックってのが画期的。版権問題をクリアーして、今後もこういったノリのパック商品を作ってほしい。移植はほぼ完璧。グラフィックもなかなか見せるよ。（東）

『イース』というゲーム自体、もう昔から高く評価されてるわけで、よくできてるゲームであることは変わりはない。そこへもってきてCD-ROMだ。しかもしかも、『I』と『II』が合体までしちゃってるわけだから、何をかいわんやであるな。操作感もバツグンで、すばらしい。（店）

パソコン版や、ファミコン版の『イース』はストーリーは最高なのですが、戦闘が難しいために先へ進めなくてくやしい思いをしたものです。『イースI・II』では、戦闘がやさしくなったみたい。半キャラズレを使わなくても、アイドルがあまりダメージを受けないのがうれしいな。（森）

わざわざ高解像度モードを使って、原作の画面構成やグラフィックを再現しているのはさすが。これは今年の移植ゲームのなかでもピカイチかも。動きなんかカクカクするオリジナルよりも気持ちいいしね。ただひとつだけ気になったのが、音楽。ちょっとさみしいなぁ。（X）

34ポイント
ファイナルファンタジーV



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
スクウェア 9800円
'92年12月6日発売

名作RPG『ファイナルファンタジー』シリーズ第5弾。今回は『IV』で好評だったアクティブタイムバトルに加えて、『III』にあったジョブチェンジが復活した。

ジョブとかアビリティなどという複雑なシステムが、大衆にすんなりと入っていってしまうものなのだなあ、と感心してしまう。1本道だけど程良く練られたシナリオが、ユーザーを引っ張る最大の魅力なんだろうね。涙腺の弱い人は、人前で遊ばないように。要ハンカチ。（野）

『IV』のときよりも、細かい点で遊びやすくなっているのには感心した。ただ、基本的に『IV』と変わっていないので、新鮮さという意味の感動は薄い。ま、相変わらずていねいなつくりのストーリーとグラフィック、BGMには驚かされるんだけど。とにかく親切設計がよいのだ。（ア）

導入部分でのプレーヤーの引き込みかたがシリーズをとおして秀逸。ハードの機能を最大限に活かした演出力は、ほかのゲームも見習ってほしいと思う。泣かせるシナリオといい、キャラの細かい動きの表現といい、女の子ならメロメロになっちゃう。ジョブシステムもグー。（永）

『ドラクエV』は自分と主人公をオーバーラップできたんだよね。それとは逆に『FFV』は、主人公を客観的に見ているカンジ。映画的な作りになっているなという印象を受けた。映画のように、各所のビジュアルシーンはとても凝っててスゴイのひと言。ストーリーもけっこうよい。（内）

33ポイント
ランドストーカー ～皇帝の財宝～



メガドライブバックアップカートリッジ
セガ 8700円
'92年10月30日発売

クォータービュータイプのアクションRPG。トレジャーハンターのライルを操作し、メルカトル島にあるというキング・ノールの財宝を捜すのが目的だ。

映画『インディ・ジョーンズ』の雰囲気を『ゼルダ』につめこんで、高さの概念を加えるという味付けをして一品仕上げてみました、ってところだな。確かに遊んでいると、ワクワクするしハマるんだけど、どーも何もかもが『ゼルダ』っぽい。期待したほど、目新しさを感じないのね。（野）

『ゼルダ』と『ソルスティス』の美味しいところを、うまーくミックスしたようなゲーム。微妙なコントローラーさばきを要求されるので、万人向けとはいえないが、多少腕に自信のある人なら十二分に楽しめる。斜め移動も、慣れればなんのことはない。ライルの声がかわいい。（ア）

クォータービューの視点が新鮮。慣れればなんてことないんだけど、最初は思うように動きまわれなくてけっこう戸惑った。モノを持ち上げたり、置いたりしてゲームの世界を触わってる感覚を味わえるのが楽しい。これまでの、ありきたりのRPGにはない魅力がいっぱいだね。（永）

とにかくグラフィックがキレイで、すごくカッコイイ。ストーリーもかなりのめり込めるぞ。画面を斜めから見ているので、臨場感は抜群。塔や城のなかにほんとにいるような感覚だ。アクションシーンもいろいろな仕掛けがしてあって飽きない。少少難しいかもしれんが。（内）

33ポイント
天外魔境 風雲カブキ伝



PCエンジンスーパーCD・ROM²
ハドソン 7800円
'93年7月10日発売

人気RPG『天外魔境』シリーズの番外編。前作に登場したカブキ団十郎が主人公として活躍する。戦闘シーンはキャラクターを横から見た画面になっている。

このゲームの良さは、やはりシナリオの妙にある。これほど続きが気になりつつ、とりあえずセーブする心境はひさかたぶり。伏線と思われる仕掛けが絡み合い、気が抜けない状態が続く。ときには大胆にプレーヤーの予測を裏切るし。戦闘などのシステムも馴染み易い作りだ。（野）

要所要所でよくしゃべるしよくアニメする。このくらいのレスポンスでテキパキやってくれると全然問題ないス。カブキも楽しいし、久しぶりにRPGをやっておもしろいと感じた。やっぱりRPGもストーリーである以上キャラクターは重要だよね。その意味で正解だと思う。（ド）

番外編っていうことで、遊び心があるイベントがめじろ押し。遊んでて楽しくってしょうがない。私は「あーカブキならこういうことするする」って笑えるけど、『天外』初体験の人だと、主人公に振り回されて疲れるかも。ビジュアルシーンの見せかたは相変わらずすばらしく感動。（永）

デモや街の様子や会話なんかはすごく丁寧にソツなくオチャメに作ってあるのに、戦闘が……。この落差はちょっと悲しいっす。アニメーションさせろとかなんかに似てるとか言うつもりはないけど、なんだかオザナリな感じで悲しい気持ち。その他はおもしろいので残念無念。（X）

33ポイント
聖剣伝説2



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
スクウェア 9800円
'93年8月6日発売

ゲームボーイで大ヒットしたアクションRPGの続編。3人同時プレーをはじめ、リングコマンドや武器の熟練度システムなど新要素が盛りだくさんなのだ。

一見『ゼルダ』っぽくみえるけど、テイストはずいぶん違うぞ。アクションゲームとしての要素は、こう見えてもそれほどは強くない。反射神経ダメくんでも、ちゃんとクリアーできる工夫が凝らされてある。見どころはむしろストーリー部分。さすがスクウェア。泣かせてくれる。（浜）

さすがスクウェアってなカンジのゲーム。まずグラフィックがスゴイ。あとサウンドも。演出のしかたもうまいなあ。ほんと映画だよね、ある意味で。ゲームシステムもとても使いやすいし、かなりいい出来なのでは。アクション性をもっと強くしてもいいかなって気もする。（内）

やっぱアクションRPGって楽しいね。キャラがしっかりしてるからコミカルな味付けもすんなりなじむ。3人入り乱れてのバトルはパニックになりがちだが、そこがまたいい。多人数プレーもしっかり遊べる。少々雑なところも気にはなるけど、『FF』よりも楽しいかもしれない。（渡）

このゲームを楽しみたいなら、ふたり以上で遊ぶことをオススメする。アクションに自信あり派の人にとって、お連れの方々は邪魔な存在でしかない。セレクトで操作キャラを切り替えられるのだがいまいちわかりづらかったり。物語偏重主義もアクションRPG向きではない。（中）

32ポイント
ソウルブレイダー



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
エニックス 8800円
'92年1月31日発売

『アクトレイザー』の続編にあたる、トップビュータイプのアクションRPG。さまざまな生き物の魂に手助けしてもらいながら、悪魔を倒すために戦うのだ。

魔物の巣を封印するたびに、次はどんなイベントが飛び出すか、ワクワクする。異ジャンルゲームの合体ものって、苦しいのが多いけど(前作もそーだったね)、今作品は、そのマッチングがそうとううまくいっているぞ。アクションゲームの難易度も、今回はリーズナブルだしね。(浜)

ななめ見下ろしタイプのアクションシーンで魔物を倒すと、人人の魂がよみがえる。『アクトレイザー』ほどアクションが難しくなく、じっくりストーリーが楽しめる。とっつきがいいゲームといえよう。BGM、グラフィックに関しては、まあそれなりにいいかなって感じ。(ア)

この新システムに、大感激!!!!魔物の巣を封印するたびに開ける新しい世界。これが楽しいやらうれしいやら。かなりハマります。ウケたゲームの真似っこゲームばかりの昨今、『ゼルダ』もそうだったけど、前作を見直しまったく新しい2作目として発売する。すごくいいね。(渡)

『ドラクエⅢ』の街作りをより発展させた形のアクションかな?前例がないから形容のしようがないのだが、まあそれはともかく、自分の力で街なり人なりが出来上がっていくさまは楽しい。でもアクションゲームはつまらない。ひどくはないけどおもしろくもない。惜しいな。(X)

32ポイント
天外魔境Ⅱ卍MARU



PCエンジンスーパーCD・ROM²
ハドソン 7800円
'92年3月26日発売

PCエンジンCD・ROM²システム初のRPG『天外魔境』の続編。今回は卍丸が7本の巨大暗黒ランを斬って、ジパングに平和を取り戻すために戦うのだ。

日本製ゲームのおいしいところをほとんど採用。とくにアニメ挿入の方法論はすごい。ゲーム展開を邪魔するといった否定意見もあるけど、ぼくは好きだな。川でも地上のモンスターがでるとか、謎が意地悪とかそれなりの不満はあるけど、全体的には秀逸。ちょっと長すぎね。(東)

前作と比べて、格段に遊びやすくなった。操作性もいいし、ウインドーも見やすいし、それにしてもまどろっこし。いちいち村が広がったり、人がいっぱいいたり、あっちこっちふりまわされたり……。もっとサクサク進むRPGが好きだな。戦闘は意外に早く終わるんだけど。(ア)

壮大という形容詞がぴったりの、RPG。『天外』シリーズは、演出やイベントの盛り上げかたが本当にうまいと思う。製作者のゲームへの思い入れがヒシヒシ伝わってくるわね。クリアーまで時間がかかるので短気な人には向かないけど、アクセスタイムは前作よりずっと短かい。(永)

仕事を忘れて20時間以上もブッとおしで遊んでしまったっスよ。さすがスーパーCD・ROM²と思わせるような凝ったグラフィックとサウンド。しかも、各イベントの演出が凝っている。各所にユーザーフレンドリーな姿勢が見られ好感が持てる。エンジンひさびさのヒットっスね。(内)

32ポイント
トルネコの大冒険
～不思議のダンジョン～



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
チュンソフト 9600円
'93年9月19日発売

『ドラゴンクエストⅣ』に登場したトルネコが主人公のRPG。ダンジョンを冒険して宝物を見つけ、そのお金で自分の店を大きくすることが目的だ。

マニアックになりがちなゲームなんだけど、うまく『ドラクエ』の世界観を導入しているせいで本当に入りこみやすくなっている。そして入り込むと、これまたなかなか離脱できないほど面白く、何度も遊べて麻薬的な魅力がある。こんなに入れ込んだゲームは久しぶりなのだ。(野)

緊張感あるし、自由度も高い。一度潜るとかなり熱中できる。『ドラクエ』共通語のおかげで、アイテムやモンスターの名前にすんなり馴染めるのもうれしい。ただ、戦闘中心のふつうのRPGだと思うと失敗します。オレはちょっと不思議なダンジョンで14回やられた。バカ?(ド)

本来なら「またやられた、キー!」とか言って、投げ出されやすいゲーム内容なのに、1度ハマったら(潜ったら)、やめたくなくなるようなフィーチャーが多い。たとえば、お店が大規模になっていくのもそう。『ドラクエ』がらみじゃなかったら、こんなにハマんなかったかも。(永)

『ローグ』のパクリですな。細かいところまでそっくりだし。でもね、ただのパクリじゃないところが偉い。『ローグ』のおもしろさをしっかり消化して、『ドラクエ』の世界にうまく溶け込ませてる。オリジナリティーはゼロだけど、おもしろいんだからしょうがないって感じ。(X)

31ポイント
シャイニング&ザ・ダクネス



メガドライブバックアップカートリッジ
セガ 8700円
'91年3月29日発売

城や神殿などのすべてのシーンが3Dの本格的RPG。なめらかにスクロールするダンジョン内を、3人パーティーで冒険する。戦闘はコマンド入力方式。

3D RPGをつきつめていったゲーム。『ウィザードリィ』の想像でおぎなっていた部分を、ビジュアルでうまく表現している。対『ドラクエ』をかなり意識しているのか、まったく正反対の作り。ストーリーに踊らされてプレーするのではなく、未知の部分の攻略自体を楽しむタイプ。(東)

話題沸騰のロールプレイングがついに登場。ある意味で、スーパーファミコンの『ドラッケン』とほとんど同じコンセプトを持ったゲームといえるかもしれない。ただプレーした感じは、こちらのほうが優勢勝ち。細部にこだわったアレンジにはホトホト感心してしまったのだ。(店)

戦闘シーンに力が入ってるなあと思いました。とくに、魔法を使ったときの演出が最高です。RPGは戦闘している時間がもっとも長いわけだから、これだけ臨場感のある戦闘シーンなら、最後までずっと飽きずにプレーできそう。ダンジョンのグラフィックも雰囲気あります。(森)

コンピューター側からの情報の出しかたに、多少新しめの趣向が凝らされているが、それほど革新的なものではないと思う。いままでの同じ趣向のゲームとやってることは同じなんだよね。そういった意味で、あまり力んでプレーすると肩透かしをくらうかも。まとまりはいい。(X)

31ポイント
天使の詩



PCエンジンスーパーCD・ROM²
RIOT・日本テレネット 7400円
'92年10月25日発売

イギリスに伝わる、ケルト神話を題材にしたRPG。魔物につれ去られてしまった婚約者を救い出すのが目的。移動中に敵と出会うと戦闘画面に切り替わる。

これまでのRPG画面の常識を打破したグラフィックデザインは、賞讃もの。作り手サイドのこだわりがいたるところに見え隠れしているゲームだ。映画的な処理は、スーパーCD・ROM²ならではなんだろうね。シナリオ重視の、ごく平凡なRPGだけど、ディテールが凝っている。(東)

ストーリー重視型RPG。等身大の縮尺で描かれた背景のグラフィックが新鮮。イベントシーンのアニメーションなど、かなりいいものはあるんだけど……。これまたストーリー展開の強引さが気になった。最近この手のって多いね。アニメっぽいグラフィックは好みが分れる。(浜)

心に響くBGMや神話に登場してそうなモンスターなどが、ゲームのムードを盛り上げます。これはけっこう衝撃を受けるゲームだぞ。最初はキャラの小ささにひるんだけど、大きなキャラだとムードぶち壊しだし。ただ、ビジュアルシーンのキャラには好みが分かれると思う。(渡)

しっかりしたシナリオがいい。それもありきたりの勧善懲悪モノじゃなくて、なかなか泣けるお話なのでハートがズキンだ。少しテレちまうほど。富士宏さんの絵も私は好きだ。しかもケルト神話がらみ。ナイスな演出。マニアも楽しめればフツーの人も楽しめる。これはイイ。(X)

31ポイント
ファイナルファンタジーⅣ イージータイプ



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
スクウェア 9000円
'91年10月29日発売

超人気RPGのマイナーチェンジ版。RPG初心者や低年齢者のためにコマンドやアイテムが簡略化されている。ストーリー自体の変更は、まったくない。

あくまでもユーザーフレンドリーにと、リプロデュースされた『FFⅥ』。ファミコンゲームがこのままどんどん難解なものになってしまっていいのかと疑問を抱いていた、そんな時期だったってこともあり、私はスクウェアのこの英断を高く評価したい。小学生にも解けます。（店）

コマンドの簡略化、メッセージの詳細化などで、とてもわかりやすいゲームシステムになった。小さな子供やRPG慣れしていない人にも楽しめる。複雑なシステムから脱却しようとしている姿勢には好感が持てる。RPG慣れしている人は、物足りなさとうるささを感じるかも。（ス）

『FFⅣ』ほど、親切で簡単でわかりやすく、それでいて奥の深いRPGはほかにないんじゃないかか、と万里子は思うのです。だからこのイージータイプはかなり小さな子供向けになるんじゃないかな。オープニングでカインが遊び方の説明をするのは、ファンとしては興ざめ。（森）

簡単になった『ファイナルファンタジーⅣ』。元のバージョンでどうしても進めなくなってしまった人や、純粋にストーリーを追ってみたい人向け。あらすじなどはまるっきり同じなので、すでに最後まで行ってしまったのであれば改めてこれをプレーする必要はまるでない。（上）

31ポイント
ロマンシング サ・ガ



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
スクウェア 9500円
'92年1月28日発売

プレーヤーの行動によって、異なった話の展開が楽しめるという自由度の高いRPG。武器を使い込むと必殺技を覚えるなど、斬新なシステムが盛りだくさん。

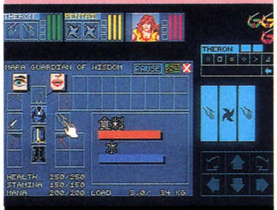
グラフィック、シナリオのデキは『FF』のほうが数段上。でも、ゲームというおもちゃの1ジャンルとして評価するなら、こっちのほうが勝つと思う。『FF』が守りのゲームなら、『ロマンシング』は攻めのゲーム。面倒くさいけどいろいろやれた『FFⅡ』が好きだった人にお奨め。（浜）

スタート時に選ぶキャラクターによって、ゲームの展開が変わってくるので、何回でも遊べてしまうのだ。いやなイベントに出くわしたら、やめちゃってもいい！ なんてところもイカす。BGMは『FF』シリーズのほうがよかったような気がするけど、及第点はいってると思う。（ア）

キャラが8人いて、さらにストーリーにいくつかの分岐点がある。つまり、プレーする人、それぞれが違うゲームになるわけで（目的は同じでも）、それってスゴイよね。まだひとりのキャラでしか遊んでないから、的確な評価も感想も言えないけど、この新しさはいいみたい。（渡）

『FF』の臭いがみっちり染み着いてて、私はどうしても馴染めそうもない。複数分岐のシナリオシステム自体は目新しいものではないが、でもまあよくめげずにやったなあと感心。惜しむらくはなんだかいい加減な戦闘シーンとビジュアル。『FF』よりもクオリティーが低い。（X）

31ポイント
ダンジョン・マスター セロンズ・クエスト



PCエンジンスーパーCD・ROM²
ビクター音楽産業 8200円
'92年9月18日発売

3Dダンジョンを冒険するリアルタイプRPG『ダンジョン・マスター』が、アレンジを加えて移植された。魔導士の弟子を目指す少年セロンが主人公なのだ。

リアルタイムRPGという『ダンジョン・マスター』の器を、さらに有効利用したソフト。いってしまえば『ダンジョン・マスター』外伝シナリオ集。それほど難解ではないし、数時間のシナリオがいくつも入ってるし、3Dダンジョン入門用に最適。ただ、キャラを育てる楽しみはない。（東）

オリジナルの『ダンジョン・マスター』は途中で断念してしまったボクだけど、『セロンズ・クエスト』は、最後まで遊ぶ気にさせてくれる。数時間でクリアーできる短いシナリオがいくつか入っているからだ。ひとつのシナリオの途中でセーブできないのがちょっとナニだが。（ア）

オムニバスタイプになっててひとつのマップが狭いから、『ダンマス』を途中で投げ出したような人（上段参照）でも、苦痛にならないと思う。逆に『ダンマス』をクリアーした人には、楽勝でしょう（自慢）。ただ、ひとつのダンジョンの途中でセーブができないってのは不親切ね。（永）

結論からいうと、システム的にとてもプレーしやすくておもしろい。7種類の章仕立てになっていて、それぞれの章がショートなので、初心者でも安心して遊べる。しかも、謎もそんなに難しくはない。しかし、問題は操作方法。パッドだとやりにくくてしょうがないなあ。（内）

31ポイント
エルファリア



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
ハドソン 8200円
'93年1月3日発売

アイテムを合成できるメルドシステムが特徴のRPG。水、火、土、風の4つの属性を持つ16人の戦士たちが、4人ずつのパーティーに分かれて冒険する。

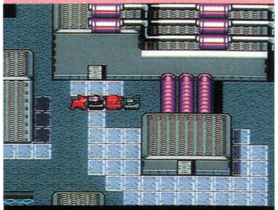
ドラマ性を前面に押し出しつつ、RPGにおける経験値や金の概念の撤廃、国取り形式シミュレーションの導入は見事に成功している。結果、プレーヤーは絶え間ない緊張とハードな頭脳労働を始終強いられる。ボクはそのハード感がなんとも好きだ。音楽も一聴（？）の価値あり。（野）

オリジナリティーあふれる意欲作。とにかくシステム面かや、いままでにないRPGを作ろうとしていることがうかがえる。そのすべてが成功しているとは思えないが、そういった手順はいつか誰かが踏まなければならないわけだし、しかたないな。やってみて損はないゲーム。（ア）

経験値やお金がないなんて、正直いって最初は戸惑った。レベルをひとつ上げるのに時間がかかるし、武器の装備方法（メルド）もかなりマニアック。でも、遊び込むうちに本当の意味で、キャラを成長させる喜びがわかってくる。章をクリアーしたときの達成感が大きいよね。（永）

RPGというより、デジタルコミックのようなストーリーを見せるソフトに近い。ストーリーはけっこう面白く、引かれるものがある。ゲーム自体は超簡単で、誰でも遊べるというのはよい。いままでのRPGの固定観念を打ち破った、斬新なシステムも新鮮でとてもよいと思う。（内）

31ポイント
メタルマックス2



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
データイースト 9500円
'93年3月5日発売

ファミコンで好評だったRPGの第2弾。パーツを買って戦車を強化していくシステムが特徴だ。今回は海を自由に移動できる揚陸艦も登場するぞ。

改造が楽しいっすよ。前作よりさらに自由度が増したんだな。ラジコンのチューンアップ感覚。一度はまったら、もう病みつき。何回でもプレーしたくなるのだ。改造費稼ぎにけっこう手間と時間がかかる。コレを苦痛とみるか、楽しみと感じるか。購入の際のポイントになりそう。（浜）

買い物がこれほど楽しいゲームも珍しいな。ちくちくと金を貯めてタンクをパワーアップしていく過程が嬉しい。ミニゲームも楽しいし、ユーザーフレンドリーな操作系も◎。でも、街の住人の数が多すぎて情報を集めるのにちょっと疲れた。前作は未経験の私も熱中できた。（田）

いろいろなミニゲーム、ジュークボックスのサウンドパッドなど、細かい演出がスキ。シナリオは自由度が高く、プレーヤーがいろいろなことを試せる内容になってる。戦車があって自分がいるという、2重のキャラを愛しいと感じるなら、チューンアップを堪能できるハズ。（渡）

自由度の高いRPGなのだ。もくもくと賞金を稼いでタンクをチューンアップさせる人がいるかと思えば、さっさと話をさきに進める人もいたり。街のなかに限ってみても、仕掛けが多いので、時間に余裕があれば深く楽しめるタイプであることは間違いない。動きも速いし。（中）

30ポイント 天外魔境



PCエンジンCD-ROM
ハドソン 7200円
'89年6月30日発売

イベントシーンではキャラクターがしゃべる、CD-ROMの特徴を活かしたRPGだ。主人公自来也は、仲間とともにマサカドの復活を阻止するために戦う。

PCエンジンにも、ようやくRPGがそろってきた。ストーリーがちょっと一本調子なのが気になるけど、ゲームバランスはなかなかいい。グラフィックもアニメーションもいいセンいってるしね。問題は戦闘シーンに変わるときの約6秒のアクセス時間。けっこう長いんだよね。（東）

CD-ROMのスゴさを見せつけられてしまったのだ。声優さんの美しい声で語りかけられちゃうと、ヘナヘナっとしちゃいますよ。出だしはちょっとトロトロしててヤだったけど、しばらく遊び込めば目の前も開けてくる。CDにアクセスする数秒さえガマンできれば、よいです。（店）

このゲームも『ヴァリスII』と同じようにCD-ROMらしいアニメーションとしゃべりが特徴です。読み込みに時間がかかるというハードの弱点がちょっと気になるけど、しょうがないですよね。操作性、グラフィック、そしてBGMと、どれをとってもすばらしいできだと思います。（森）

CD-ROMにはロードに時間がかかるという問題があるけど、このゲームには、そういった短所をおぎなって余りあるほどの魅力がある。たとえば音楽。坂本龍一のBGMは文句なしだし、シナリオも単純明解、非常にわかりやすくてよい。Huカードだったら文句なしなのにな。（X）

30ポイント ネクロスの要塞



PCエンジンHuカード
アスク講談社 6800円
'90年4月20日発売

個性的な8人の勇者たちが、6種類のシナリオ上で活躍しちゃうRPG。戦闘シーンで、キャラクターたちが派手にアニメーションするのが特徴なのだ。

とにかく親切設計なので、ストーリーはサクサク進むし、レベルもサクサク上がっていく。『ドラクエ』と『FF』を見習いながら、オリジナリティーも加えていったRPGって感じだね。戦闘時のハデなアニメーションも、感情移入ができていい。メッセージはちょっと遅すぎるけど。（東）

特筆すべきは戦闘シーン。これまでもいろいろと工夫を凝らした戦闘シーンがあったけど、ここまでテンポよく決まったものはなかったんじゃないかな。とにかくヘンなキャラクターのアニメーションが抜群に気持ちいい。2日もあれば解けちゃうけど、完成度は高いのだ。（店）

登場するキャラクターが、それぞれ個性があって魅力的。勇者イコール欠点なしのキャラじゃなくて、苦手なこともあるのはかえって人間的でいいな。戦闘は基本的にはコマンド選択方式だけど、実際に戦闘しているアクションが見られるから、熱くなれちゃいますね。（森）

ビジュアルに凝ったRPG。戦闘シーンで派手にアニメーションしたり会話で巨顔が現われたり、「うぉっ」と思わせるんだけど、何回も見てると飽きるんだよね。メッセージ類のキャンセルもままならないし。無理矢理見せられている、と感じてしまうのだ。ちょっと、やだなあ。（X）

30ポイント 桃太郎伝説ターボ



PCエンジンHuカード
ハドソン 5800円
'90年7月20日発売

ファミコンで発売されていた、『桃太郎伝説』のPCエンジン版。移植するにあたって、グラフィックがパワーアップし、仕掛けやイベントも新たに追加された。

3年まえにファミコンでヒットした『桃伝』のマイナーチェンジ版。ダンジョンマップ、イベント、グラフィックなどが変わったかなあってぐらいで、基本的なシステムはファミコンとと同じ。徹底的にやさしめのバランスをとっているので、軽い気持ちで軽く遊ぶのには最適。（東）

基本的にファミコン版と同じストーリーだけど、イベントとか新しいキャラクターとか、いくつか追加されてる。あとあれね、ギャクがタイムリーなやつに変わってるのね。ファミコンでプレーした人にはいまさらかもしれないけど、やったことない人には、かなりオススメ。（店）

これは、PCエンジンを持っていて、ファミコン版の『桃伝』をプレーしてない人のためのソフトだと思います。マップや敵キャラに多少手を加えてるけれど、ほぼオリジナルどおりの移植です。懐かしい気持ちで遊んだけれど、笑いがいっぱいでやっぱり楽しいゲームなのです。（森）

ファミコン版をプレーした人でも楽しめるようだ。イベントやキャラの追加、変更がされている。ついでにグラフィックも音もエンジンなりに変更されている……んだけど、基本的にはいっしょ。新鮮さはないね。まだ『桃伝』やったことない人にはぜひおすすめしたいけどね。（X）

30ポイント サイバーナイト



PCエンジンHuカード
トンキンハウス 6800円
'90年10月12日発売

宇宙を舞台に、各惑星で起こったさまざまな事件を解決していく、SFタッチのRPGだ。戦闘シーンには、シミュレーションゲーム的な要素もあるぞ。

あの安田均が監修しているだけあり、かなりマニアックなRPGに仕上がっている。なんていうか、ディテールにこだわっていて、きわめてパソコンチックなんだよね。データ関係が細かく設定されているので、シミュレーションなみの戦略性を好む人にはぴったりかもね。（東）

いきなりの展開で、ズルズルとストーリーに引き込まれてしまう導入部分はウマイ。従来のロールプレーングゲームとちがって、お金を集めてアイテムを買ったりしなくていいのも新しいよね。おニューな試みが上手にかみ合って、なかなかグッドなRPGに仕上がっている。（店）

ちょっと変わったRPGです。マニュアルを見ないで始めちゃうと、めんどうくさくなって投げ出しちゃうかも。敵キャラや武器にも個性があって、それを把握していくと、おもしろくってやめられなくなりそうです。最近のRPGじゃものたりないって人に遊んでほしいな。（森）

とにかく細部にこだわった作りには好感が持てるんだけど、反面それがわずらわしかったりもする。たとえば戦闘なんか、見ていてカッコよさには惹かれるけど、スムースな戦闘に慣れてしまっているせいかかなり冗長な感じだ。でもこのこだわり具合は捨て難いしなあ。（X）

30ポイント 桃太郎伝説II



PCエンジンHuカード
ハドソン 7200円
'90年12月22日発売

コミカルRPG、『桃太郎伝説ターボ』の続編。今回も敵キャラからイベントまで、とにかくギャク満載で道中を楽しませてくれるぞ。戦闘にAIも使用できる。

あきらかに冗談以外のなにものでもない17人パーティーは、はっきりいって圧巻。さくまあきらだからこそ出来たことだろうね。そのほかはじつにノーマルな手法を使っていて、シナリオもほぼ前作の延長線上。相変わらずギャク中心のストーリー展開だ。前作のファンなら。（東）

いやー、愉快愉快。いつもの桃太郎が帰ってきて、うれしい限りなのだ。『桃伝』の信条は、あの傍若無人な人を食った会話。今回も悪ノリの一歩手前で笑わせてくれるのだ。それに今回はエンジンなもんだから、グラフィック、BGMもパワーアップ。ただバランスはシビア。（店）

システムやマップは前作とほぼ同じなのですが、ストーリーが違ったものになっています。もちろん、前作をプレーしていても十分楽しめるけど、BGMくらいは変えてほしかったな。それから、天の声やインターフェイスユニットがないとセーブできないのが残念です。（森）

あーやっと出たっつー感じがする。『ドラクエ』クローンの優等生の続編ということで、これは安心してプレーでしるんじゃないかな。前半、バランス的に？と思うところもあるけれど、全体的に丁寧にソツなくまとまっていて、万人にオススメできる。オープニングがよい。（X）

現クロスレビュアーのおススメRPGはコレだ

現レビュアーの8人がオススメするお気に入りのRPGを紹介。今回のクロスレビュー総集編にあったゲームから隠れた名作まで、各人の好みがよ〜く現われてますな。どれも一度は遊んだ(遊んでみたい)作品ばかりだね!!

30ポイント 聖竜伝説モンビット



PCエンジンCD−ROM
ハドソン 6800円
'91年8月30日発売

竜を育てつつ、悪の手から平和な世界を取り戻すことを目的としたRPG。ストーリーが進めば、仲間が増える。ミスCD ROMの井上麻美が声の出演。

7 じつにオーソドックスな『ドラクエ』スタイルのRPG。とくに新しいファクターがあるわけじゃないんだけど、完成度は高い。今までのコマンド型RPGのいい部分を選りすぐって、ゲームにしたって感じだね。そにれしても、プロローグが長すぎる。いくらCD-ROMでも、ねえ。(東)

8 新システムはドラゴンの成長。でも結局はただのお助けキャラぐらいにしか感情移入できなかった。システムはオーソドックス。演出とストーリー展開でみせるタイプのRPG。そう割り切ってプレーしてみると、けっこうおもしろい。展開も速いし、演出もなかなか凝ってる。(浜)

8 きわめてオーソドックスなコマンド選択型RPG。すごくていねいに作られてる気がする。ストーリーは一本道で、あまり悩む必要はないみたい。CD-ROMだけど、町に出入りするときのロードも短くて、気になりません。ひさびさにエンジンで気合を入れて楽しめる大作では。(渡)

7 オーソドックスに、手堅くまとめられていて好感が持てる。逆に言えば刺激が薄いってことになるだろうけど、この安心感は、いままでハズレをつかまされた人には何ものにも代えられないだろう、と思う。絵柄も万人受けしそうだし、ドラゴンを育てるのもシムな感じで好き。(X)

30ポイント ダンジョン・マスター



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
ビクター音楽産業 9800円
'91年12月20日発売

パソコンでヒットした同名ゲームの移植。3D視点のリアルタイムRPGで、いつ敵が襲ってくるかわからないという恐怖が臨場感を盛り上げるのだ。

8 いままでのRPGの常識をうち破ったゲーム。コマンド風のリアルタイム戦闘なので臨場感は、一般的なRPGの比じゃない。『ダンマス』マニアが急増したのも、うなずける話だ。ただ、このスーパーファミコン版はスピードに難がある。パソコン版で遊んだ人にはつらいかも。(東)

8 ロールプレイングといってもそれぞれ追求するものはちがうけど、恐怖というものを真正面から描いたRPGはこれが最初じゃないかと思う。ダンジョンのなかで、未知のモンスターと対するときの怖さといったら尋常じゃない。『ダンマス』の臨場感は、他と一線を画している。(店)

7 かなり上級者向けの3Dダンジョンゲームです。操作方法などはやりこまないと覚えられないですね。リアルタイムで進行するため緊張感は十分です。これは3Dダンジョンになれている人じゃないとちょっとつらいと思いますが、やりこむとハマリそうですね。(森)

7 パソコン版をプレーしている人は、操作方法に不満を漏らすかもしれない。かえってまったく知らない人のほうが楽しめるみたいだね。それよりも、こんなにスリリングなゲームはほかにはない。それ関係の好きな人は一度洞窟にもぐってスリルハンターになってみるがよい。(中)

30ポイント シルヴァ・サーガ2



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
セタ 9800円
'93年6月25日発売

ミネルバトンを舞台にした人気ファンタジーRPGの続編。今回は、前作の主人公カイラルを捜すことが目的だ。好評だった傭兵&神像システムも健在。

7 神像、傭兵システム。戦闘をクリアーのための障害にせず、おもしろくさせるためのフィーチャーにまでこなれさせている。コレ、立派。ストーリーがサクサク進むのも◎。借しいのは町、城、ダンジョン内のグラフィック。戦闘画面はきなりいいデキなのに、このギャップは!? (浜)

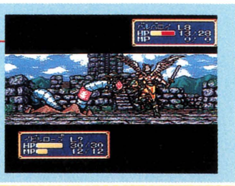
8 操作性も画面レイアウトも、遊び手のことをよーく考えたうえで作ってある。グラフィックも細部にまで神経がいきわたっていて、水面に映るキャラクターの姿を見たときには思わずジーンときちまった(やや誇大表現)。遊んでいてストレスを感じさせない、良心的なRPGだ。(田)

8 たとえば水面に映る影、これからの目的を教えてくれる占い師、さまざまに変えられる設定など、細かな演出と親切設計が魅力のゲーム。前作を知っていたほうが楽しめるメッセージもあるが、知らなくても何の問題もない。ちょっと簡単すぎるかなとも思えるけれど、できはいい。(渡)

7 ストーリーが単調でホイホイ進んでしまうため、早解きには向いていない。自分で楽しみを見つけながらプレーしないと味もそっけなく終わる。そのへんがわかっている(と思われる)前作ファンの人にとってのみうれしいゲームなのかも。コマンドの充実ぶりは好感が持てる。(中)

浜村通信

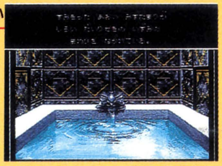
シャイニング・フォース〜神々の遺産〜
セガ
メガドライブ



ゲームを攻略する過程で、自分なりのいろいろな楽しみかたを発見できる。サービス精神旺盛な姿勢が◎。

野田 稔

ウィザードリイV・災渦の中心
アスキー
スーパーファミコン



忍者キャラがブランドだった最後の正統派『ウィズ』。そう、『V』で決まりでしょう。感情移入しまくりです。

鈴木ドイツ

ゼルダの伝説 -神々のトライフォース-
任天堂
スーパーファミコン



一本道で生気のないRPGに比べ、自由度の高さと軽快なアクションで、この世界に生きてるって感じがした。

ローリング内沢

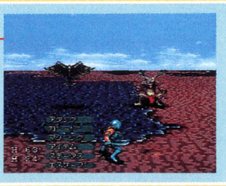
ダンジョン・マスター
ビクター音楽産業
スーパーファミコン



パソコン版でですが、初めてこのゲームをプレーしたときには体に電気が走りました。斬新で大好きでス。

渡辺美紀

エルナード
ゲームプラン・にじゅういち
スーパーファミコン



なんとなく地味なんだけど、いろんなところでキラリと光る何かがあるのよね。やればハマルって。ホントに。

イザベラ永野

天外魔境II 卍丸
ハドソン
PCエンジン



日本人なら日本で冒険しろっての! 私なんか重要なビジュアルシーンは天の声バンクに保存してんのよ。

TACOX

ドラゴンクエストV
エニックス
スーパーファミコン



いまちょうど『V』をイチからやり直してるんだけど、これぞRPG!! とゆー感じです。シナリオがブ厚くて。

ジョルジョ中治

魍魎戦記MADARA2
コナミ
スーパーファミコン



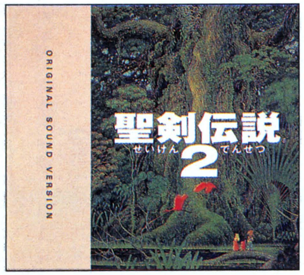
『MADARA2』が最近のRPGのなかではおもしろい部類。自由度が高く、イベント頻発の展開急なところが魅力。



未知なる伝説。

クリアにいきづまってるキミはもちろん、すでにクリアしちゃったキミも充分楽しめるオフィシャルガイドブック。新たな感動を蘇らせてくれるオリジナルCD。そして、コレクターズアイテムの定番、オリジナルテレカ。さあ、キミだけの新しい伝説を手に入れてみないか?!

聖剣伝説2 オリジナル・サウンド・ヴァージョン



聖剣伝説2のオリジナルサウンド44曲をCDアルバムに完全収録。ときには勇壮に、ときには優しく、ときには大迫力で。ストーリーを彩る数々のメロディーが、音の伝説となって、君の胸をゆさぶる。

N25D-019/価格:2,500円

好評発売中

聖剣伝説2オリジナルテレカ



聖剣伝説2のメインイラストがテレカになった!ファン必携の一枚。

価格:1,200円(非課税)
50度数

好評発売中

聖剣伝説2 基礎知識編



B6判並製
定価:750円

好評発売中

武器、防具、魔法、精霊やモンスターのデータを満載。キャラクターの紹介やバトルアドバイスも掲載したデータ・ガイドブック。

聖剣伝説2 冒険ガイドブック



A5判並製
定価:800円

好評発売中

多数のビジュアルとやさしい解説で、初心者にもわかりやすい攻略の必須アイテム。折り込みマップ16ページ袋とじ付。

聖剣伝説2 完全攻略編



B6判並製
定価:900円

9月30日発売

完全攻略への道すじを詳細に解説。GBの聖剣伝説で大好評の特大ワールドマップ付のストラテジー・ガイドブック。

監修:スクウェア　定価、価格はすべて税込です。 ©スクウェア 1993

CD販売元:アメリカーナ・レコード
〒134 東京都江戸川区北葛西4-13-2
TEL.03-3878-6041

NTT出版インフォメーションサービス
Information Service

攻略本や、CDの情報を電話でキャッチ!内容は隔週月曜日に変わります。電話番号はよく確かめて!
TOKYO:03(3459)9999/OSAKA:06(371)9999

SQUARESOFT ■発売元:NTT出版
〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第一ビルディング TEL.03-5484-4065

イラストレーション:小林智美

1994 カレンダー ロマンシング サ・ガ2/小林智美



スクウェアより年末発売予定の
スーパーファミコンソフト「ロマンシング サ・ガ2」の
イラストが早くもカレンダーに!!
イラストレーター小林智美が新たな世界に挑んだ
キャラクターイラストカレンダー。

B3判タテ/13枚綴 **価格:2,000円**(本体価格:1,942円)

10月上旬発売予定



来年まで待てない。



ファイナルファンタジーVを始めとした、
スクウェアソフトの可愛いメインキャラクターが勢揃い! 持ち運び自由な卓上タイプで、お値段もお手ごろ!

(CDケース入り14枚)
価格:900円(本体価格:874円)

10月上旬発売予定

全国書店にて
予約受付中!
品切れが予想されますのでお早めに御予約下さい。

1994 デスクカレンダー スクウェアソフトコレクションズ

© YOSHITAKA AMANO

YOSHITAKA AMANO 天野喜孝ファンタジーワールド 1994 CALENDAR

10月下旬発売予定

B2判タテ/13枚綴 **価格:3,200円**(本体価格:3,107円)



天野喜孝ファンタジーワールド

四季を彩る。

ファイナルファンタジーシリーズの
イメージイラストを手掛けた天野喜孝氏が描く
優美な世界がカレンダーとなって、キミの部屋を彩る。
その美しさは、インテリアとしても
楽しめるファン必携の豪華完全保存版。

イラストは実際の商品とは異なります。
ファイナルファンタジーはスクウェアの商標です。

NTT出版インフォメーションサービス
Information Service
攻略本や、CDの情報を電話でキャッチ!内容は隔週月曜日に変わります。電話番号はよく確かめて!
TOKYO:03(3459)9999/OSAKA:06(371)9999

TECMO SPORTS

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

THE BIG GAME.

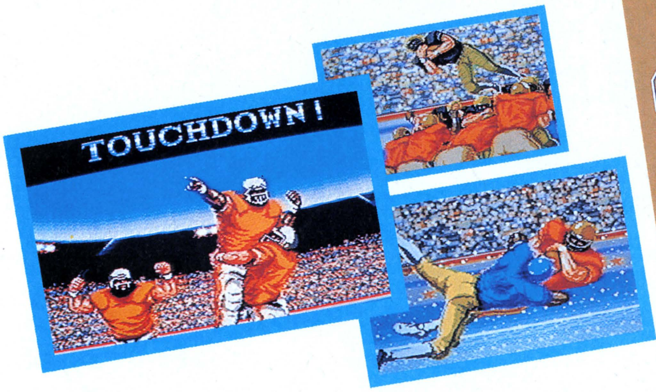
'93最新データ使用!!

スーパーファミコン®用カセット テクモスーパーボウル

COMING!! SOON!!
今すぐお店に行って予約しよう!!

SEGA
メガドライブ
MD版も同時発売
MEGA DRIVE
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
8,900円(税別)





TECMO 16 Bit SPORTS

NFL公認NFLPA公認

'93年11月26日発売 9,800円(税別)

Team NFL™

TECMO

テクモ株式会社
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34



JALECO
修羅の如き
怒りが燃える!!
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応
怒りモードを継承し、さらに、究極の必殺技で
爆発力アップ! R・B シリーズ第3弾!!
SELECT PLAYER
1P NORTON
2P KYTHRING
3P MURPHY
4P TAKER
4P同時対戦モードで
大乱闘!
スーパーファミコン用ソフト
16メガ
予価9,700円(税別)
12月発売予定
RUSHING BEAT 修羅
ラッシング・ビート シュラ
©1993 JALECO LTD.
TM
DSP搭載により実現した、
迫力満点の臨場感!
スーパー3Dベースボール
スーパーファミコン用ソフト
12メガ+バッテリーバックアップ
10月1日発売
定価12,800円(税別)
DSP 搭載
※球団名ならびに選手名は㈳日本野球機構の
同意を得ています。 ©1993 JALECO LTD.
臨場感あふれる3D感覚のフィールドを
熱き情熱が疾駆する!
スーパーJカップサッカー
スーパーファミコン用ソフト
11月26日発売予定
定価9,000円(税別)
4M+バッテリーバックアップ
©1993 JALECO LTD.
株式会社 ジャレコ
●本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(3708)4820(代表) ●福岡/〒812 福岡県福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第一ビル ☎092(482)6811(代表)
●大阪/〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表) ●サービスセンター/〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(3420)2271(代表)
スタッフ募集
●募集職種(1)ゲーム企画者(2)広告デザイナー ●給与/当社規定により優遇 ●休日/完全週休2日制 ●応募/電話連絡の上、履歴書(写真貼付)を持参または郵送下さい。面接日は相談に応じます。
●連絡先/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL.03(3708)4815(担当・人事課)


KOEI
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応
MEGA CD
好評
スーパーファミコン版・メガCD版
発売中
大容量16メガの本格派
Winning Post
ウイニングポスト
競馬シミュレーションゲーム
ハンドブック
スーパーガイドブック
●スーパーファミコン版:12,800円 ●メガCD版:9,800円
●スーパーガイドブック:1,200円(税込) ●ハンドブック:2,000円(税込)

きみが育てたこの馬が、世界の頂点に立つ！

自分の馬が育つ喜び、勝つ醍醐味……ブリーダー体験からレースの駆け引きまで存分に楽しめる競馬ソフトが登場！
わかりやすい操作で、しかもドラマティックに競馬の世界をシミュレート——だから初心者も競馬通も大満足。
再現される競馬世界はどこまでもリアル。サラブレッドを巡る人間模様、大迫力のレースシーン——
まさに競馬ゲームの最高峰!!馬主の感動がここまで伝わるソフトがあっただろうか？



ゲームの特色

- ●自分で競争馬をつくり、血統を残す「ブラッドスポーツ」としての競馬をリアルに再現。このソフトならではの「競り」も、強い馬を手に入れる重要なポイントだ。
- ●レースは最大12頭立ての手に汗握るアニメーション。もちろん馬券の購入もできる。
- ●調教師、厩務員、騎手……さまざまな人々との交流が熱いドラマを展開。
- ●用語がわからない人々のために「競馬用語事典」。特に重要な200語を解説、初心者も安心。

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(TVゲーム専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせはユーザーサポート係(Tel.045-561-6861)まで。

■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)



「国盗りゲーム」の醍醐味、ここにあり！

好評発売中!!



帰ってきた全国版！

不朽の名作、あの大ヒットソフト『**信長の野望・全国版**』がついに**スーパーファミコン版で帰ってきた!!**

シンプルにして奥の深い展開は、まさに**歴史SLGの原点**。

さらに**シナリオ**を2本追加し、**グラフィック**もパワーアップ、加えて**マウス対応**だから操作性もバツグンの親切設計。

これをやらずして**歴史シミュレーションゲームは語れない!!**

歴史シミュレーションゲーム

スーパー SUPER 信長の野望 全・国・版

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

スーパーファミコン版／メガドライブ版：8,800円





●スーパーガイドブック：1,200円(税込)

光栄オリジナルBGM集Vol.8
スーパー 信長の野望・全国版／太閤立志伝



スーパーファミコンが奏でる響きをそのまま再現。オリジナル音源で全曲完全収録。戦国覇者の熱き叫びを聞け！(楽譜付)
●CD:KECH-1048:2,500円(税込)
9月26日発売予定

通信販売 お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。
お問合せはユーザーサポート係(TEL.045-561-6861)まで。

KOEI

歴史は、もっと鮮やかになる―



CD-ROM²の機能を活かしたゲームの特色

⊙7本のシナリオからなるマルチシナリオ方式を採用。

⊙CDとして別売りしているBGMを完全収録、効果音もパワーアップして演出も万全。また有名声優のセリフが入って、サウンド面も完璧。（声優：置鮎龍太郎ほか）

⊙ゲームに登場する全武将のデータをデータベースとして満載。

広大な中国大陸の覇者となれ!!



10・1 発売予定

歴史シミュレーションゲーム

三國志III

PCエンジンスーパーCD-ROM²版：14,800円
/withセーブくん(バックアップユニット付)：16,800円

●スーパーファミコン版/メガドライブ版/メガCD版：14,800円
●スーパーガイドブック(上・下)：各980円
　ハンドブック：1,860円
●CD：KECH-1022：3,000円
※バックアップには「セーブくん」が必要です。

THE BEST OF KOEI Vol.4



待ちに待った光栄サウンドウェアベストコレクション第4弾！
4つの世界へタイム・スリップ!!
KECH-1047：2,900円
9月26日発売予定

CD-ROM²用ソフト 好評ラインナップ



信長の野望 武将風雲録

人気の信長シリーズ第4弾。
グラフィック、サウンド面も強化され、さらにリアルに戦国時代を体験できる。
きみも今日から戦国の覇者だ！
※バックアップには「セーブくん」が必要です。
◉withセーブくん（バックアップユニット付）
13,800円



通信販売 お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。
お問合せはユーザーサポート係(TEL.045-561-6861)まで。



KOEIのCD-ROM²ソフト
PC Engine
MEGA CD
SUPER CD·ROM² SYSTEM
英雄、チンギス・ハーンの生涯を体験!!
CD-ROM²の機能を活かしたゲームの特色
⊙登場人物のプロフィールをデータベースとして登載、情報量もたっぷり。
⊙オルド(閨房での妃との駆け引き)や歴史イベント、オープニング等では、ドラマティックなアニメーションや有名声優のセリフで臨場感抜群。(声優：銀河万丈、林延年ほか)
⊙CDとして市販されているBGMを完全収録。美しい音で雰囲気満点。
PCエンジンスーパーCD・ROM²版 9/30発売予定!
メガCD版 好評発売中!
歴史シミュレーションゲーム
蒼き狼と白き牝鹿
元朝秘史
PCエンジンスーパーCD-ROM²版：9,800円
/withセーブくん(バックアップユニット付)：13,800円
メガCD版：9,800円
●スーパーファミコン版/ファミコン版/メガドライブ版：11,800円
●スーパーガイドブック：1,200円/ハンドブック：1,860円
●CD：KECH-1029：2,900円
※バックアップには「セーブくん」が必要です。
光栄オリジナルBGM集Vol.9
ヨーロッパ戦線/スーパー蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史 KECH-1049 2,500円
時代を越えた戦いが、いまよみがえる。スーパーファミコンのリアルな音源を使用した、オリジナルBGMを完全収録！
9月26日発売予定
SUPER 麻雀大会
信長、ナポレオン、小野小町……あの歴史上の人物達と夢の対局！対戦相手は21名、イカサマはいっさいナシの本格派4人打ち麻雀ソフト。
◉9,800円
PCエンジンCD-ROM²用 大容量バックアップユニット
PCエンジン専用大容量バックアップユニット セーブくん
128キロバイトで余裕のバックアップ！本格派歴史SLGのデータもこれで安心。光栄ソフトの他、あの「A.III.」などセーブくん対応ソフトもどんどん登場!!
※PCエンジンGT・LTには対応しません。
※バックアップ用に単3電池が必要です。(別売)© アートディンク
◉標準小売価格：5,980円
■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(TVゲーム専用)
■お求めは、全国のパソコンショップ・デパート・書店・レコード店で。お近くに取扱店がない場合は通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせはユーザーサポート係(☎045-561-6861)まで。
■書籍、CDは税込価格です。(CD販売元：ポリドール株式会社)
■当社は、当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について一切これを許可しておりません。
株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)


KOEI
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
FAMICOM FAMILY
PC Engine
MEGA DRIVE
これであなたの退屈は、退治される。
信長の野望 武将風雲録
●スーパーファミコン版/ファミコン版/メガドライブ版:11,800円
withサウンドウェア(CD付):14,800円
●PCエンジンスーパーCD-ROM²版
withセーブくん:13,800円
●スーパーガイドブック(上・下巻):各980円(税込)
●CD:KECH-1007:3,000円(税込)
三國志 ゲームボーイ版
●6,800円(税込)
●ガイドブック:980円(税込)
太閤立志伝
●スーパーファミコン版/メガドライブ版:11,800円
●スーパーガイドブック:1,200円(税込)
●CD:KECH-1024:2,900円(税込)
大航海時代
●スーパーファミコン版/ファミコン版/メガドライブ版:11,800円
withサウンドウェア(CD付):14,200円
●スーパーガイドブック:980円(税込)
●CD:KECH-1002:3,000円(税込)
伊忍道 打倒信長
●スーパーファミコン版:11,800円
●スーパーガイドブック:980円(税込)
●CD:KECH-1014:3,000円(税込)
ロイヤルブラッド ROYAL BLOOD
●スーパーファミコン版/ファミコン版/メガドライブ版:9,800円
withサウンドウェア(CD付):12,200円
●ハンドブック:1,600円(税込)
●CD:KECH-1015:2,900円(税込)
エアマネジメントII 航空王をめざせ
●スーパーファミコン版:12,800円
●スーパーガイドブック:1,200円(税込)
リーディングカンパニー
●スーパーファミコン版:12,800円
●CD「Keys of the city」KECH-1006:3,000円(税込)
SUPER 麻雀大会
●スーパーファミコン版/PCエンジンスーパーCD-ROM²版:9,800円
ヨーロッパ戦線
●スーパーファミコン版/メガドライブ版:12,800円
●スーパーガイドブック:980円(税込)
●CD:KECH-1017:2,900円(税込)
提督の決断
●スーパーファミコン版/メガドライブ版:14,800円
●スーパーガイドブック:980円(税込)
●CD:H29E-20006:2,987円(税込)
■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(TVゲーム専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
■<メガドライブ版>この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■ファミコン・スーパーファミコン・ゲームボーイは任天堂の商標です。
■CDの販売はポリドール株式会社です。■価格には消費税は含まれておりません。
株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
BING BING! BINGO
ビンビン!ビンゴ
一億総リーチ。
12月
発売予定
予定価格¥8,900(税抜)
TVゲーム史上初、対戦型ビンゴゲーム登場!
パズル感覚のオリジナルゲーム。
1Pならコンピューターと2Pなら友達とVSモードで熱く燃えろ!リーチだ、ビンゴだ、ラインを崩せ!!パーティーモードもあるでよ!(多人数PLAY)
PARTY PLAY(多人数プレイ)の場合は、市販のビンゴカードを御利用出来ます。
あの『パチンコ物語』のKSSが放つ第2弾!
このゲームが、日本のパーティー・シーンを変える。
KSSが放つ第2弾は、スーファミ初のビンゴゲーム。
▲キャノンビンゴ
▲アミダビンゴ
▲スロットビンゴ
▲スカイダイビンゴ
楽しさいっぱいのビンゴランドで楽しめる多彩なビンゴは4種類!さらに、競馬ゲームに腕相撲、ハリセンショットとミニゲームも盛り沢山!さらにさらに、2P対戦もOKの"バトルビンゴ"で大興奮。まさに日本のパーティー・シーンを変えるスーパーゲーム、それがビン ビン ビンゴだ!!
©1993 KSS
発売・販売:ケイエスエス
〒141 東京都品川区戸越1-6-7 TEL.03-5702-5511 FAX.03-5702-5341



心臓炸裂、
技VS技のファイティングスピリット
10.29 FRI
発売予定
龍虎の拳™
価格：9,800円（税別）
KAC
K.AMUSEMENT LEASING CO.
ケイ・アミューズメントリース株式会社
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
■お問い合せ/ファミコン事業部 〒158 東京都世田谷区用賀2-39-17用賀駅ビル303号 ☎03(3709)7701 大阪支店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22北大阪屋ビル ☎06(365)8879
© 1992 SNK CORP. © 1993 K.AMUSEMENT LEASING CO. スーパーファミコンは任天堂の商標です。

エースをねらえ！



負ける事よりも……
力を出しきらない事を
おそれなさい

テレネット初！
DSP
搭載テニスゲーム

あのテニス漫画の金字塔「エースをねらえ！」がスーパーファミコンで登場！

「DSP」搭載による
本格ハイ・スピード・テニス



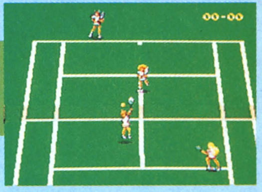
超高速プロセッサ「DSP」搭載により回転・拡大・縮小機能をフル活用。プレイヤーの位置やボールの高さによってテニスコートがグルグル回転！このスピード感に君はついてこれるか。

「シナリオモード」で
エースをねらえ！



シナリオモードでは、感動の原作ストーリーがビジュアルシーンを交えて蘇る。試合の流れに応じて選手達が様々なセリフを交わす、試合結果によりストーリーが変化していくマルチシナリオで君も「エースをねらえ！」を体験できる!!

4人で対戦ダブルスもOK！
「フリープレイモード」



フリープレイモードでは、マルチプレイヤー5対応により最高4人までの同時対戦プレイが可能。2人だけで対戦するシングルマッチも4人でワイワイ楽しむダブルスも、友達に合わせて自由自在に選べるぞ！

SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応

スーパーファミコン用ソフト
スポーツゲーム

1993年12月22日発売予定

予定価格9,400円（税別）

8M＋DSP

ユーザーホットライン03-5394-5510

株式会社日本テレネット
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

マジカル ワンダー ゴルフ ナイスDEショット

凄いコースが現れた!!

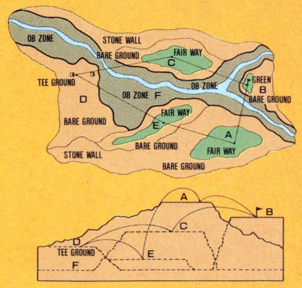
世界各地にデザインされた、巧妙で油断のならない、
ワールドコース18ホールとメジャーなクラシックコース9ホール!
キャラクターを選択し、最大8人までプレイが可能。
地球サイズのぶっとびゴルフ・ゲーム新登場。



WORLD COURSE No.15

クランドキャニオン 386Yards Par4

ここは、世界最大の峡谷コース。
険しい渓谷、目まぐるしく変わる風向き…。
果てしない大自然を舞台に、未知のプレイがはじまる。
僕は、期待に高鳴る胸をおさえ、
ティーグラウンドでピッチングウェッジを握った。



発売日・販売価格未定

テクに自信の君は、見逃すな!!
続々、誌上にて発表!
乞うご期待!!

ロングリアー・コンテスト
ナイスDEショーッ!

Vol.1
グリーン・オン・コンテスト
8月末より9月末までの1ヵ月間、東京・大阪にて開催。
結果は、11月19日のファミコン通信誌上にて発表するぞ。

Vol.2
誌上にて近日発表予定
11月上旬にスペシャルイベントを予定している。期待して待っていてくれ。

Vol.3
発売記念キャンペーン
発売前後の時期に展開予定。ただいま企画中! 乞うご期待。

上位入賞者には?!

○Vol.1・2コンテストの最終結果発表で、上位入賞者の方には、スーパーファミコンソフト『ナイスDEショット』をプレゼント!
○Vol.3コンテストにも素敵な賞品をご用意しています。

詳しくは、サービステレフォン03-3268-6070をチェックしよう。

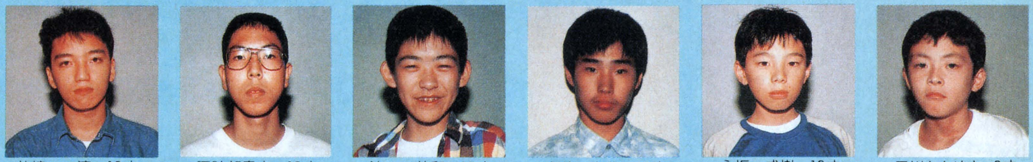


凄(すご)いゲームを体験(たいけん)した!!

画面に登場するキャラクターはとっても可愛いんだけれど、
ジャストミートした時のスウィングのキレ味は、ルックスからは想像できないくらい凄いんだ。
そして、目の前に次々と現れるバラエティに富んだ手ごわいコース……。
僕は、胸をときめかせながらチャレンジを繰り返した。これが、まさにゴルフの爽快感だ。

ベスト・オブ・ランキング

グリーンオン 5回


井崎　淳 16才　諏訪部貴志 16才　辻　英和 15才　今井　史典 13才　永坂　成樹 13才　黒川たかゆき 9才

グリーンオン 4回


平沢竜太郎 17才　山根　陽子 17才　高田　健司 16才　門脇慎一郎 15才　内山　哲雄 14才




小平　健 14才　志村　直幸 14才　中野　博文 14才　寺師　良平 13才　岡谷　善典 11才　山口なおや 7才


ヤッセルラハマン 11才

ホールインワン達成者

3回以下

岩切　政善	高橋　徳行	村田　源人
大生　浩司	岡部　竜士	上田　正人
菊地　央	梅沢　孝明	高山　一人
栗山　耕一	玉村　裕和	小川　寛人
善場　隆一	重森　佑記	林　真澄
橋口　元	根本　光	久野　貴史
林　千雄	藤田　有紀	
斉藤　充		



ファミコンスペースワールド'93より





8月24・25日の2日間に渡るコンテストは、3分間のうちに何回グリーンオンできるか。というルールのもと240名が参加し競い合った。まだ開発中というにもかかわらず、子供から大人まで年齢・性別を超えて大熱狂! その興奮はギャラリーをも魅了してしまったのだ。

熱狂 その1 ナナナント、ホールイン・ワンが出たのだ!
その2 キャラクターがとってもチャーミングなのだ!
その3 カンタンには、行かないのだ!(1回のせるのも大変)
その4「オーソドックスな」コースでこれだけ手ごわいのだからワールドコースって? 期待が高まる!

と、理由を上げれば切りがないが、とにかく体験しなけりゃワカンナイ!!。(参加できなかった人たちゴメンナサイ)まさに、ワールドワイドな楽しさを体験できるゴルフゲームだ。しかし、未体験の諸君、まだまだあきらめることはない! コンテストVol.1の最終ステージは

9月26日(日)のCSG東京会場
(池袋サンシャインシティ文化会館2F)なのだ!
君のテクを、見せてくれ。!

撮影/安部源太郎

アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-1
TEL.03-3267-7341(代) FAX.03-3267-4471

ASCII

ARDY LIGHTFOOT™

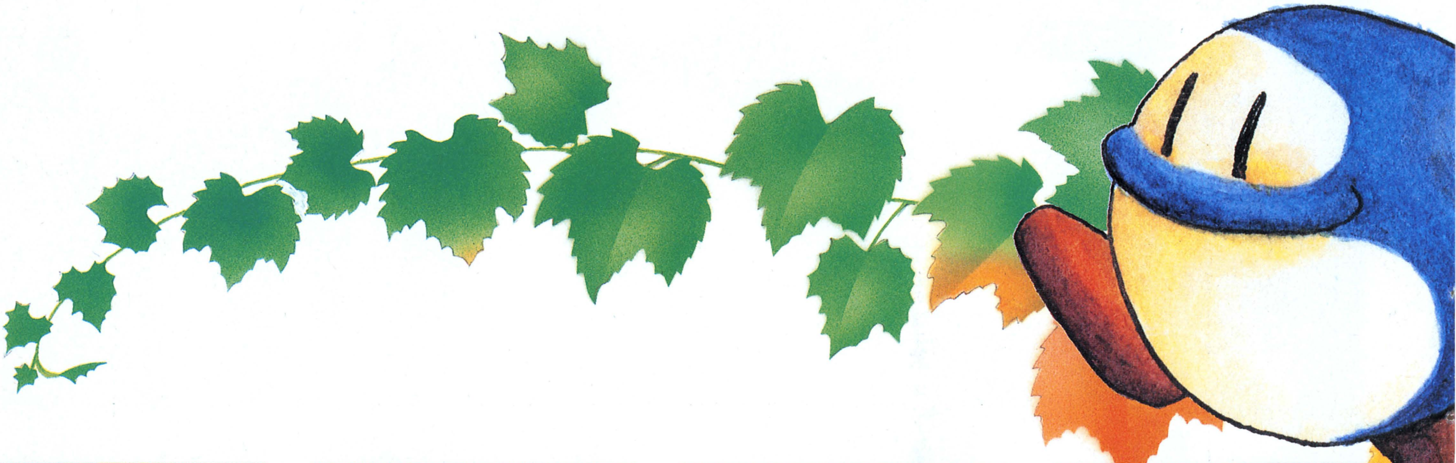
アルディライトフット

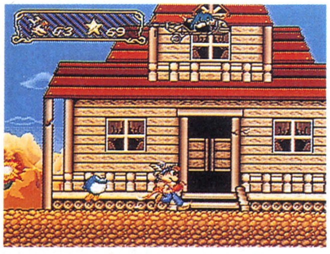
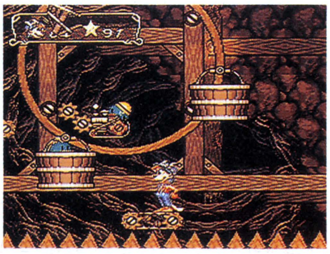
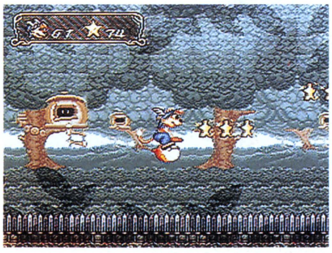
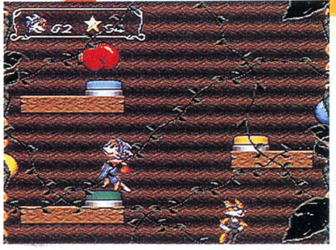
映画を観る感覚でプレイできるスーパーファミコン用アクションゲーム

'93年11月発売予定

スーパーファミコン用ソフト　アルディライトフット

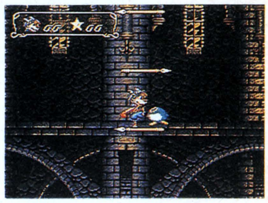
予価 9,800円(税別)　8M ROM　TF ターボファイル対応
ターボファイルを使用するにはターボファイルアダプターが必要です。



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



まだ、この世界に前人未踏の地が数多く残されていたころ。
夢と希望胸いっぱいの冒険家、アルディライトフットという若者がいた。
彼は気のいい相棒・ペックとともに、諸国を巡り歩いては世界の謎に挑戦している。

そんなある日、アルディライトフットは岬のうす暗い洞窟の中で古びた謎の石版を発見した。
石版に記された謎めいた文字は彼の好奇心をかきたてるのに充分であった。
解読がすすみ石版の謎がとかれると、誰もが興奮の色をかくさなかった。

石版には、密かなる財宝「プリズムのかけら」の在処が記されていたのだった。
アルディライトフット、そしてペック。二人の冒険家はさっそく財宝の隠されている巨大な王国・プリズムランドへと向かったのだが・・・・・

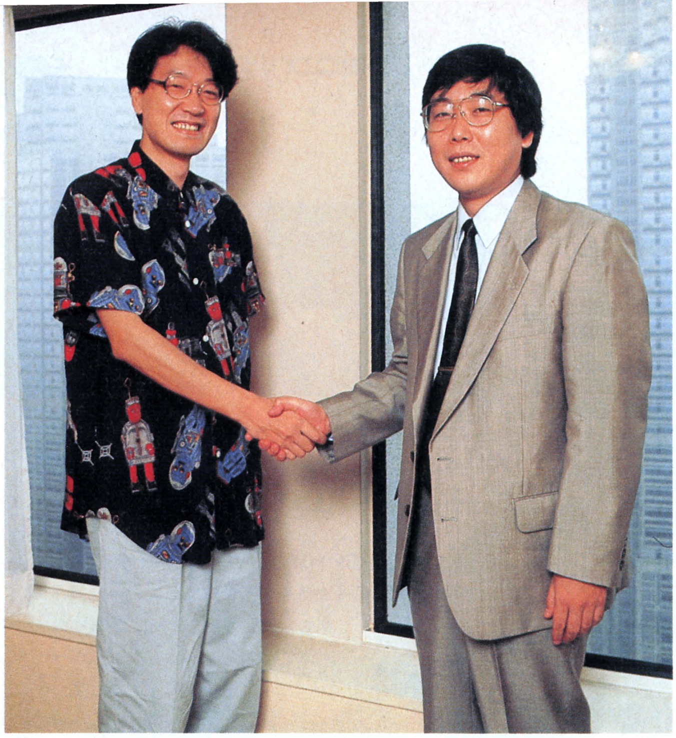


夢と冒険、本当の感動を知ってほしい。

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10トーシンビル　**株式会社アスキー**

天外魔境 対

『天外魔境 風雲カブキ伝』が発売されて、もう、3ヵ月近くもたった。みんなもうクリアーしたかな？ そこで今回は『カブキ伝』をはじめ、『天外魔境』シリーズについてのビッグな対談をお届けしちゃうぞ！ 何と『天外魔境』シリーズ制作の広井王子氏と、今期の芥川賞作家吉目木晴彦氏の顔合わせ。かつてないアカデミックな対談だ!!



テレビゲームはあくまで仮のすがた！『天外魔境』は総合的エンターテイメント

今回の対談のきっかけは、吉目木晴彦氏が芥川賞受賞直後に発表した某週刊誌のコラムで、『天外魔境 風雲カブキ伝』のことを取り上げていたこと。そこでその『カブキ伝』の制作者である広井王子氏と、吉目木氏との対談を、ファミ通がお願いしたところ、両者とも快く引き受けてくださったのだ。

広井王子(以下広井) このたびは『カブキ伝』を取り上げていただきまして、ありがとうございました。

吉目木晴彦(以下吉目木) いいえ。じつはあのコラムは自分で書いたものではなくって、電話取材だったんですよ。ところが取材した記者のかたがあんまりゲームをご存じでないかただったようで、少し変なこと書いていたでしょう。だから今回は、誤解を解くちょうどいい機会になりますね。

広井 ゲームはかなりお好きなんですか？

吉目木 ええ。家庭用といわれているゲーム機はすべて持っているくらいですから。でも、芥川賞の受賞の記者会見のとき「趣味は？」と聞かれて、「テレビゲームです」と答えたら、会場に笑いが起こりまして(笑)。一度始めたら、もう寝なくちゃと思いつつも、なかなかやめられないというぐらいだったんですが、最近は『ドラクエ』や『ＦＦ』シリーズをやっていても、明日があるから、今日はこのへんでやめておこうということが、できていたんですよ。でも、『天外魔境』シリーズは、なかなか途中でやめられない久しぶりのゲームで。

広井 ありがとうございます。

吉目木 『天外魔境』は、ふつうのRPGとちょっと違って、もう少しトータルなエンターテイメントという感じがあったんです。それにCD-ROMであることも有効に活用していますね。ほかのCD-ROMのゲームは、ただアニメが使えるというだけで満足しているようなところがありますよね。

広井 ありがとうございます(笑)。

吉目木 でも、『天外魔境』はそうじゃなくって、たとえばむかしの演劇や映画のように、ストーリーがあって、音楽があって、美術の要素があって……という総合的なエンターテイメントを目指しているという感じを受けました。だから、手段としてゲームマシンというものを使ってはいますけど、いわゆるRPGや、広く言えばゲームというものと、ちょっと違うものを考えているんじゃないですか？

広井 ええ、僕もそのへんのゲームとかRPGを作るということを意識したことはないんですよ。僕はパソコンなどのRPGには、わりと古くから親しんでいたんですけれど、けっこう疑問を感じる部分もあったんですよ。RPGはどうしてもコツコツと作業を進めて経験値をためていく修行僧のような気分になるじゃないですか？ それって〝俺は好きだからいいけど、みんな楽しいか？〟と思いましたね。

吉目木 確かに全員に受け入れられるものでもないですよね。





広井王子

ひろいおうじ。レッドカンパニー総帥。ハドソンのCD-ROMソフト『天外魔境』シリーズの制作者。そのほかマンガの原作者、小説家としてなど幅広い活躍をみせている。っていまさら説明するまでもなかったかな？ とりあえず『天外魔境 風雲カブキ伝』が発売され、ほっとひと息……。そしてそろそろ、みんなの期待のかかる『天外魔境Ⅲ』の構想に入っているそうだ。

談スペシャル

広井王子『天外魔境』シリーズ制作者 VS 第109回芥川賞受賞者 吉目木晴彦



キッチュなイメージの日本像ってとてつもなく魅力的ですよね

広井　それよりももっとマンガを読むような感覚でお話を楽しめるものがあったらいいんじゃないかと考えて……。たとえば『三国志』という物語を書籍で読もうとすると大変な巻数となって読破するのもかなりの労力を要しますよね。でも、それがテレビゲームになった場合、あれほどの大河ドラマでもわりと簡単に理解してもらえる。僕は完全にドラマ志向の人間なんで、ドラマを描く手段としてテレビゲームというメディアを使ったんです。その演出として音楽やセリフやアニメがあるんです。

吉目木　あと『天外魔境』が通常のRPGとかなり違っているな、という部分として、キャラクターの性格付けがものすごくしっかりしているところがあると思うんですよ。たとえば、『天外魔境Ⅱ』で絹が怒りをこらえきれずに、鎖をバチッと解いて戦い始めるところ……。あれも陰惨なまでに迫力がありましたよね。ああいう演出は、ただRPGを作るという発想だけでは、なかなか生まれてこないイメージじゃないかと考えていたんですよ。

広井　あの絹のシーンは、たったあれだけのことなんですが3ヵ月も大もめしたんですよ。とても重要なシーンで、スタッフのなかでももめた演出だったわけなんです。

吉目木　そういう作品作りができるからこそ『天外魔境』は、ほかのゲームとは一線を画したエンターテイメントになりえているんだと思いますよ。ところで、これだけの作品を作ろうとしたら、まず、かなりの人数を集めることからスタートするわけでしょう？　そして、集まったら、これからどういうものを作ろうとしているか、みんなに説明しなくてはいけないわけですよね。そのとき、「これからRPGを作ろうよ」と声をかけたら、『天外魔境』のような作品は生まれてこなかったと思うんですよ。というのはRPGを作る、と言った瞬間にどうしても『ドラクエ』などの作品のイメージから逃れられなくなるんじゃないかと……。

広井　ええ、まったくおっしゃるとおりでして、RPG作ろう、から始まったわけじゃなかったですね。いちばん最初に言ったのは、「エンターテイメントをやろう。それもバカバカしいヤツをやろうね」って(笑)。『天外魔境Ⅰ』ってCD-ROMの最初のソフトだったじゃないですか。その当時CD・ROM^{2}システムの普及台数は10万台ぐらいじゃないかと考えていたんですよ。つまりユーザーの半分が購入しても、50000本のソフトを作るわけですよ。それだったら好き勝手にやらせてもらおうって考えました(笑)。あと、いろんなRPGをやってみて、西洋風の世界観ってそんなにおもしろいか？　という疑問を持ちましたね。それよりも日本を舞台にしても十分魅力的な世界を作れると思ったんですよ。そこで僕は歌舞伎の世界に注目しました。

吉目木　歌舞伎の世界はピッタリハマりましたね。『カブキ伝』の阿国の召喚魔法で、弁慶というのがありますよね。あの弁慶の「暫く」というグラフィックなどはかなり新鮮に感じましたよ。たしかに歌舞伎は私たち日本の文化なんですが、でも、じっさいにはあまり私たちも知らない世界。その世界はどこかの外国のことのような、自分の国のことでありながらまったく違うもののような、一種、キッチュな感覚があると思うんです。

広井　いや、まったくそのとおりで、僕たちの狙いのひとつには、外国から見た日本像を描くということもあるんですよ。これは我ながら成功したと思っていますよ。いいかげんな“ジパング”を作り上げたことに関しては。

吉目木　私もこういうキッチュな感覚は大好きでして、じつは私が8年ほどまえに小説家としてデビューしたときの作品のタイトルが“ジパング”なんですよ。これは着物を着た娘が、背中に日章旗を背負って世界中を旅するという無茶苦茶なストーリーなんです。

広井　うわぁいいなあ！

吉目木　日本という国をキッチュなイメージでとらえていったとき、そのイメージは爆発的にふくらんでいくんです。下手な外国のストーリーを描くよりも、よっぽどおもしろいものが描けますよね。だから、『天外魔境』を初めてプレーしたとき、何だかすごく波長が合う気がしたんですよ。

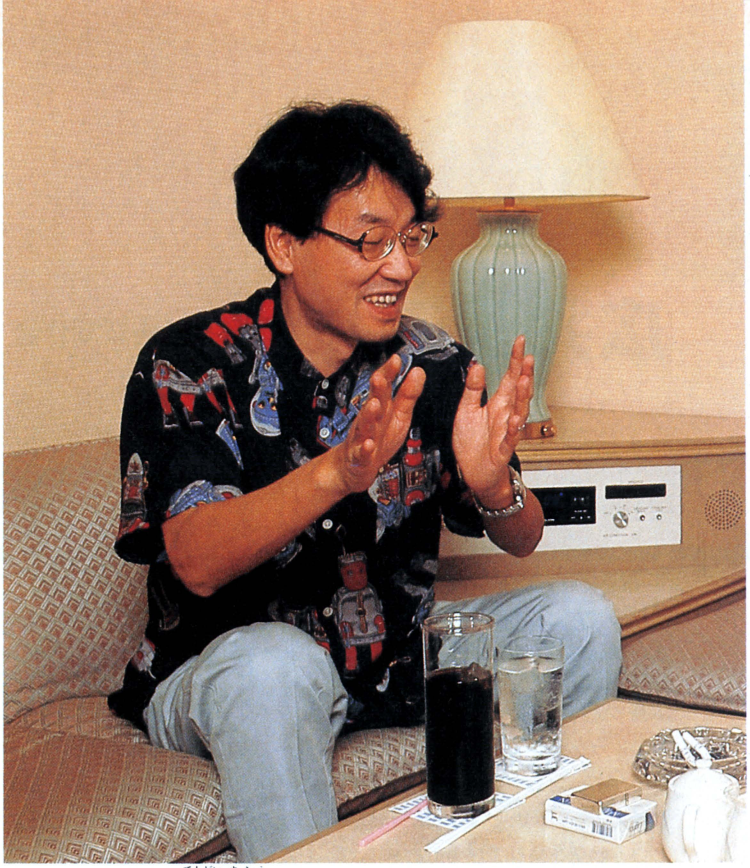
吉目木晴彦



よしめきはるひこ。第109回(今期)の芥川賞受賞作家。受賞作は『寂寥郊野』(講談社刊)。大手カメラ会社でオフィスコンピューターのシステムを扱う仕事を務めながら、作家業を営んでいる。テレビゲームの大ファンで、とくに『天外魔境』シリーズには、テレビゲームを超えた、新しいエンターテイメントとしての1ジャンルを築いたのでは、と分析するほどのお気に入り。

さらに話題は『天外魔境Ⅲ』へ

『天外魔境Ⅲ』の舞台は、沖縄と九州！そこにどんな仕掛けがあるのか？



広井　せっかくですから、『天外魔境Ⅲ』のお話もしようかと思うんですが……。

吉目木　ええ、今日はそれをぜひお聞きしたかったんです。

広井　ええと、まず、舞台は沖縄と九州になります。

吉目木　ああ、やっぱり。

広井　で、九州は火の国ですし、火の一族の伝説を描きまして……。

吉目木　ヤマタイ国の伝説もありますしね。もともといまの日本は九州から発生したという説もありますからね。

広井　へへへ……それで琉球を竜宮に読み替えようと思いまして。もともとはあんなちっちゃい国じゃなかったんじゃないかと思いましてね。あれは水没した王国なんだと、竜の背渡りがずっと九州から続いているはずだ……と、こう考えていきまして。

吉目木　アトランティス大陸の伝説みたいに沈んでしまって、残ったのがいまの沖縄ってことですね。

広井　さらに、そこを渡って、大陸から行き来していたんじゃないか？　すると日本という国が沖縄や九州から興ったとすると、混血民俗に違いない。ということは東南アジアを含めた、アジア圏の〝ウィ　アー　ザ　ワールド〟を最後には歌い上げなくてはいけない。とにかく『天外魔境』シリーズの最後の戦いになります。いまはまだちょっと詳しくはお話できないんですが、かなり複雑な構造をもったストーリーになるかもしれません。

吉目木　気になりますねえ。ところで、ちょっと話はそれるかもしれませんが、私が『天外魔境Ⅱ』をやってたときにおもしろいことがありまして。私が家でゲームをやっていますと、奥さんは、たいていいい顔しないんですよ。ほったらかしにしてますしね。それでも、『マリオ』とかのアクションゲームや、シューティングゲームなどをやっている場合には、わりと後ろで見ていてもおもしろいっていうんですね。でも『ドラクエ』などのRPGをやっているときは、やっている本人はおもしろいんですけど、後ろで見ている奥さんは、ちっともおもしろくない。ところが、『天外魔境Ⅱ』は、後ろで見ていてもおもしろいって言うんですよ。それはやっぱり『天外魔境Ⅱ』がひとつのドラマになっていて、それはそばで見ていてもおもしろいんですよね。だから、『Ⅲ』のときもそういうそばで見ているだけでも、その世界に入っていけるという部分は残してほしいですね。

広井　ええ、それはもちろんうまく話が作れればいいなあと思っています。ところで『天外魔境』シリーズってずっと主人公が権力者じゃないじゃないですか。

吉目木　ええ、そうですね。

広井　そこがね、自分でも気に入っているところなんですよ。ぜったいに騎士のような王様からお墨付きもらうような連中じゃないでしょう。

吉目木　ええ。ぜんぜん由緒正しくないですね(笑)。

広井　どっちかというと、本来差別されていたような、ジライアにしても盗っ人だし、カブキなんか芸人だし。『Ⅲ』でも、そういう人たちでやっていきたいな、とは思っています。

吉目木　流浪する人間のイメージですよね。どこかに定着することが決してない。

広井　そうですね。

吉目木　それこそ、西洋の物語だと、戦士が一生懸命頑張って、最後には王様になりました、なんてのも少なくないですからね。

広井　そういうのってやっぱり僕も疑問を感じてしまうんですよね。けっきょく王様になってしまうようなことなら意味がないのではと。

吉目木　それに、『天外魔境』が日本風のストーリーになっていて成功していると思うのは、パターン化していないってこともあると思います。たとえば、西洋風のストーリーの場合どうしても逃れられないパターンが、ありますよね。勇者は必ず、聖剣エクスカリバーを手に入れなくてはいけないというような。

広井　あるいは、どうみても〝円卓の騎士〟だな、というようなストーリーがでてくるってことですね。

吉目木　そういうのって、私たちがプレーしていて、どうしても先が見えてきて、つまんなくなってしまうじゃないですか。そういったところが『天外魔境』にはないんですよね。『カブキ伝』でも、ロンドンを舞台に移して、聖剣エクスカリバーらしきものは出てくるけど、それはただ博物館に展示してあるだけ……。

広井　そういった意味では、あんまりいままでのRPGのワクにとらわれない作りかたができていると思いますね。



➡『カブキ伝』ではミュージカルシーンというのが採用されているよね。いろんなキャラクターが見せ場で歌を歌ってくれるんだけど、かんじんの主人公のカブキ団十郎のシーンがないのに気づいた？じつは広井氏が忘れてたんだって！





⬅町の人々にもかなりの個性を持たせている『天外魔境』シリーズ。対談での約束どおり、『天外魔境Ⅲ』では福岡の町にヨシメキなる人物が登場することになるのだろうか？　さらに何かのイベントにからんだり……。期待はふくらむばかり！

『天外魔境Ⅲ』には、吉目木さんもキャラクターを作ってください

広井　この『カブキ伝』が発売されて、最近うれしかったのは、いろんなところから反響があったというのがありましてね。じつは、吉目木さんのまえに、ミステリー作家の綾辻さんが、やっぱり同じように雑誌のコラムで、『カブキ伝』をほめてくださいまして、僕はそれをたまたま目にしまして、「綾辻さんって、俺知ってるよ！　『カブキ伝』のファン!?」といった具合で、もう驚いてしまいまして。それでこれも某社のセッティングで綾辻さんと会ってみませんかということになりまして……。

吉目木　じゃあ今回と同じように。

広井　ええ、そうなんです。それで会ってみたらすごく話が弾みまして、で、やっぱり『天外魔境Ⅲ』の話に及んで。そして、『天外魔境Ⅲ』に、ひとつ〝長崎綾辻館〟というのを作っていただけないかと、お願いしたんですよ。話がトントントンと進んでしまいまして。「僕も作りたいな」と、ひと言おっしゃったので、「本当に作ります？」と言うと、けっこう乗り気になってくださって。で、吉目木さん？

吉目木　えっ？　そうですか。いえ、私は以前、福岡に住んでいたことがありましてね。

広井　えっ、そうですか。じゃあキャラクターをひとつ作っていただくとありがたいんですけど……。

吉目木　ええ、作りますよ。

広井　ありがとうございます！　うわぁ、うれしいなあ。ゲストキャラクターを、ぜひ。

吉目木　これは、真剣に考えなくちゃいけませんね。

広井　うわぁ、うれしい！　ホントにうれしいですよ。

吉目木　『天外魔境』だったら、よろこんで。しかし、綾辻さんがほめていらっしゃったというのも、私はすごくよくわかる気がするんですよね。というのは、いちばん反応したという部分は、これはもう何度もくり返して言いますけど、『カブキ伝』は、ちょっとほかのゲーム、とくにRPGと違う発想で作られたものだ、と感じられるからなんでしょう。

広井　おもしろかったのが、『天外魔境Ⅱ』が発売されたとき、ある雑誌の評論家の批評に、〝『ドラクエ』にアニメを付けただけ〟なんて書かれかたをしたんですよ。

吉目木　その言いかたはひどいですね。きっとその人は『天外魔境』を最初からRPGと決めつけ、何が新しいかを考えて、アニメを付けただけなんて言ったんでしょうね。でも、『天外魔境』というのはドラマをどうやって表現するのかというのを考えて、ゲームという手段を選んでいるに過ぎない。だからゲームというワクを超えて、ひとつのエンターテイメントとして楽しむべきだと思いますよ。

広井　困っちゃったな。全部言われちゃった。ここまで理解していただいているんだから、ゲストキャラの話は絶対お願いしますよ！

ふたりの対談の熱は、なかなか冷めやらず…

こうして、すっかり意気投合した広井氏と吉目木氏。このあと対談は熱が冷めず、2時間もの長きに及んだ。内容は多岐に富み、お互いが過去に熱を上げたゲームの話題。最近のお気に入りのゲームの話題……などなど。ページ数の都合で収録しきれないのがもったいないほど、内容の濃いお話が続いたのだ。そして、もちろん話題は吉目木氏の芥川賞受賞作である『寂寥郊野（せきりょうこうや）』にも及んだ。今度は広井氏が聞き手にまわり、あの場面の登場人物の発言はどうだ、とか、主人公のとった行動は、その奥さんにとって本当に最良のものだったか……など。そして広井氏がさかんに語っていたことは、〝寂寥郊野〟という言葉の語感がすばらしいということ。この寂寥郊野という言葉は、じっさいにアメリカにある地名の〝ソリテュード・ポインド〟を、吉目木氏自身が和訳したもの。やはり、この言葉を生み出すために、吉目木氏はかなりの時間を要したということだ。何はともあれ、おふたりはお互いにかなり似かよった感覚を持ち合わせていることを確認し合ったようす。別れ際には今後の『天外魔境Ⅲ』の制作スケジュールを確認。何らかのかたちで『天外魔境Ⅲ』に吉目木氏が登場するのは間違いなさそうだ。



⬆戦争花嫁とよばれる国際結婚をした幸恵。静かな老後を迎えるばかりという年齢に至って、幸恵に訪れたアルツハイマー病が、平和な夫婦生活に影を落としていく……。

◎投稿でメタリックガバスをもらおう〜。

Catch the Metallic Gavas

NEW GAVAS

キミの投稿がファミ通に採用されると編集部から送られるメタリックガバスチケット。このメタリックガバスを集めれば、豪華な賞品がもらえるのだ。

まずは、ファミ通の各コーナー(町内会やお習字、禁断の秘技など)にはがきを送ろう。みごとはがきが採用された諸君にはファミ通編集部から、燦然と輝くメタリックガバスが送られるぞ。そのメタリックカバスを規定の点数分集めて応募すれば、キミの欲しい商品が手に入るってワケなのだ。また、メタリックガバスとファミコン通信に毎号付属しているガバスチケット(有効期限内)を組み合わせて応募することもできるぞ。ただし、投稿が採用されるかどうかはすべてキミのセンスと才能と根性しだい。なかなか採用されないかもしれないけど、あきらめずにドンドン投稿してチョーダイ。ちょっと気になるあのソフト、以前から欲しかったあのゲームマシンなどを手に入れるチャンスだ。メタリックガバスはキミの夢を叶えてくれる魔法のチケットなのさ。



① ゲームボーイ、ゲームギア用カートリッジソフト 4000ガバス



② ゲームボーイ 9500ガバス



③ ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ用ソフト(CD-ROMも含む) 9980ガバス



④ メガドライブ2 12500ガバス



⑤ ファミコン 14800ガバス



⑥ ゲームギア 19500ガバス



⑦ スーパーファミコン 25000ガバス

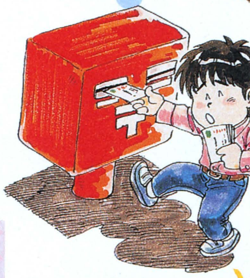


⑧ メガ-CD2 29800ガバス

ガバス獲得への道のり



1 まずは、自分でネタを考える。盗作はダメだぞ。



2 自信のあるネタをファミ通編集部に送ってくれ。



3 みごとファミ通にキミのネタが掲載された!! あとはガバスを待つだけ。



4 光輝くメタリックガバス。たくさん集めて豪華な賞品をもらっちゃおう。

イラスト／岡﨑つぐお

応募のキマリ

応募する際は、キミの①住所、②氏名、③電話番号、③欲しい商品の番号と名前(ソフトの場合はメーカー名とソフト名も)、⑤同封したメタリックガバスの総額、を書いた紙とメタリックガバスを同封して、かならず封書で応募してください。あて先は、週刊ファミコン通信編集部「メタリックガバス」係まで。なお、希望の商品が人気ソフトの場合、応募が集中して発送が遅れることがあります。また、ソフトは1991年1月1日以降に発売されたものに限らせていただきます。ご注意ください。

GAVAS SYSTEM

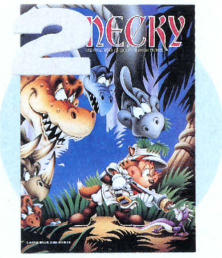
1993 ガバスシステム

週刊ファミコン通信のこのページに毎号ついてくるガバスチケット。これを規定の点数分集めれば、日本中どこを捜しても売っていない週刊ファミコン通信特製オリジナルアイテムがキミのものになるのだ。ただし、注意点がふたつあるのでよく読んでね。まず、毎号ついているガバスチケットには有効期限がある。有効期限を過ぎたガバスチケットはもちろん無効だ。ふたつめは、応募の際、ガバスチケットのほかに、郵送料を含む手数料として、未使用の郵便切手が必要なのだ(為替や現金などはダメ)。手数料は、1番から3番までのアイテムには150円分、4番と5番のアイテムには300円分、6番と7番のアイテムには500円分の切手が必要。アイテムによって同封する切手の額が異なるので注意しよう。切手を同封せずに応募した場合も、有効期限切れの場合と同様、アイテムは手に入らないぞ。応募が無効の際は、編集部に送られたガバスチケットなどは返却されないので、かならず必要額の切手を同封して応募してね。

1	ファミ通ステッカー	12ガバス
2	ファミ通ノート	25ガバス
3	ファミ通下敷き	30ガバス
4	ファミ通バッジ	40ガバス
5	ファミ通シャープペン	45ガバス
6	ファミ通カンペンケース	55ガバス
7	ファミ通テレホンカード	60ガバス

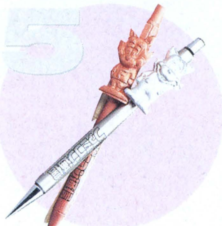
※写真と実際のアイテムは異なる場合があります。

1


2


3


4


5


6


7


応募のキマリ

応募の際は、キミの①住所、②氏名、③電話番号、④欲しいアイテムの番号とアイテム名、⑤同封したチケットの総額と郵便切手の総額、を書いた紙と、サービスチケットおよび必要な額の郵便切手(郵送料を含む手数料)を同封して、かならず封書で応募してください。応募のあて先は208ページ、週刊ファミコン通信編集部「ガバスシステム」係まで。









※付属のガバスチケットをメタリックガバスに取りかえることはできません。

ARCADE MANIAC

アーケードマニアック 第134回

1980 NAMCO

WARP&WARP

文責：渋谷洋一
協力：漆原龍之介

B&B

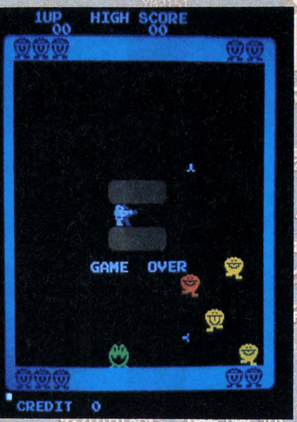
『ワープ&ワープ』は'80年にナムコから発売されたユニークなアクションゲーム。この『ワープ&ワープ』のハードウェアは、'79年に発売されたピンボールライクなブロック崩し『ボンビー』とほとんど同じ。唯一異なるのは、ゲームの表現力を高めるためにプログラムデータ容量が増加しており、ROMの数が多少増えていることだけだ。

この頃には16ビットCPUを使用したゲームも登場してはいたが、やはりビデオゲームでの主流は8ビットCPU。とくに'80年代初頭はゲーム業界の黎明期にあたり、まだまだプログラム的にもアイデア的にも自由な発想が生まれてくるときでもあった。当時は8ビットCPUの貧弱なハードでもおもしろいゲームが実現可能だった、というわけである。

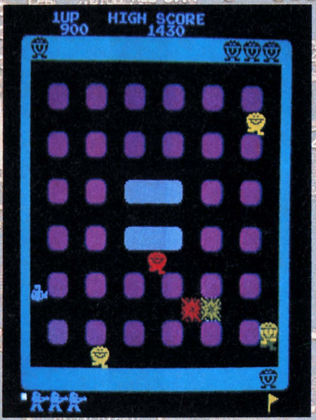
『ワープ&ワープ』に登場する主人公は、一定時間で爆発する爆弾をばらまくことができる。敵はニコちゃんマークのような容姿で、主人公をしつこく追いかけてくる。フィールドは広く、障害物が簡単な迷路を作り出している面もあって、面構成は意外と多彩である。いまにして見ると、のちにファミコンで登場したハドソンの『ボンバーマン』に似ている。爆弾の爆風でニコちゃんマークのような敵を倒す。子細は異なるが、『ワープ&ワープ』は『ボンバーマン』の元祖的存在のゲームといえるだろう。

このゲームのどこらへんが『ワープ&ワープ』なのか。それはフィールド中央にあるワープゾーンにより、主人公のワープが可能だからだ。だが、自由自在にワープできるわけではなく、一定時間待たないとワープはできない。おもに緊急避難用のフィーチャーであったが、上手なプレイヤーはこのワープゾーン付近にべったりと位置して戦っていた。危険になったらすぐさまワープゾーンへ飛び込めるようにだ。ワープすると、もうひとつのパラレルワールドへ到着。パラレルワールドでは爆弾は使えず、代わりに銃を使用する。もちろん、このパラレルワールドにもワープゾーンがある。

当時は漫才ブーム。フジテレビの昼12時からは『笑ってる場合ですよ』という番組があり、B&Bという漫才コンビが司会を務めていた。この'80年には『～&～』というゲーム名がやたらと目立つ。この『ワープ&ワープ』、サン電子の『スピーク&レスキュー』、ナムコの『キング&バルーン』など。しかし、他の年代には『○○&○○』というネーミングのゲームはひとつも見当たらない。B&Bの漫才はまったくつまらなかったが、ゲームタイトルに与えた影響は大きかったようだ。

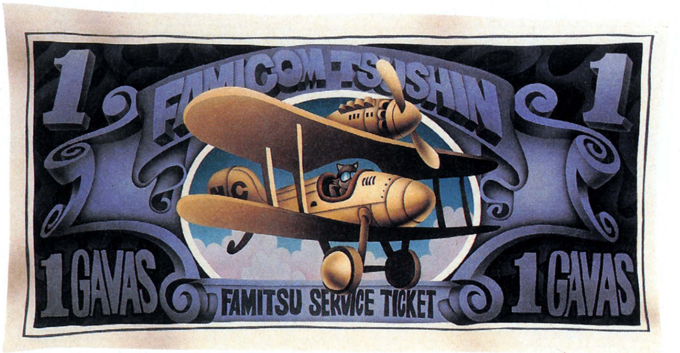


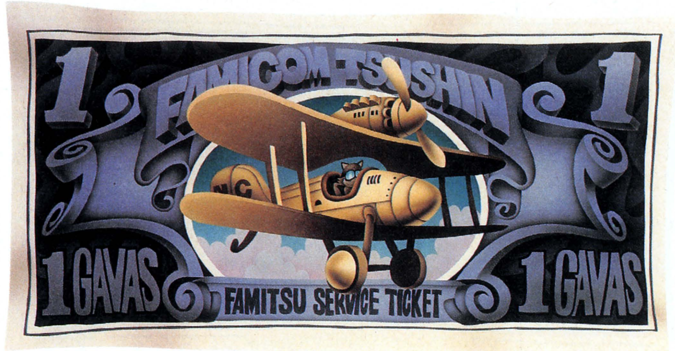
⬆敵を爆弾の爆風でフッ飛ばす面と、銃で撃つ面の2場面構成。面の行き来はフィールド中央のワープゾーンにて行なう。

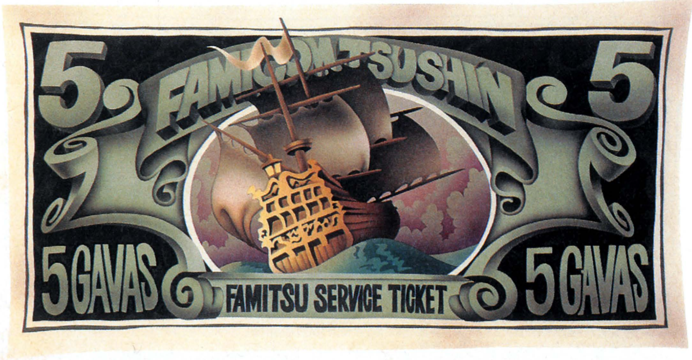


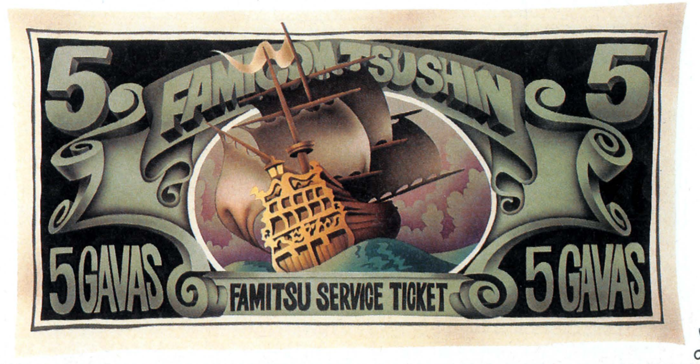
⬆ハードウェアは'79年に発売された同社のブロック崩しゲーム『ボンビー』と同一のもの。ROMの数だけが増えている。

※付属のガバスチケットをメタリックガバスに取りかえることはできません。

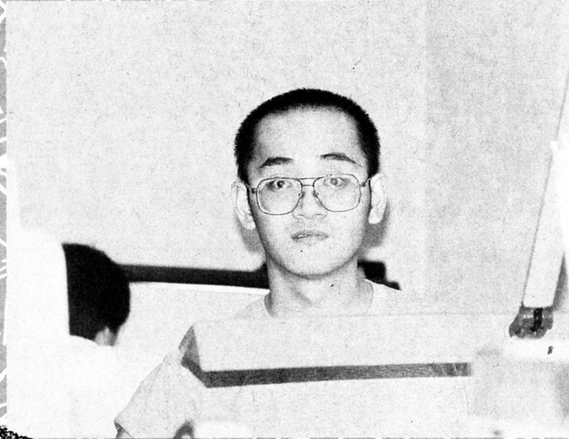








ファミ通 Chonaikai 町内会



週刊ファミ通編集部に海坊主が出現！

日記でこんにちは

アイドル 宮内知美の巻

タカラから発売されるスーパーファミコン用ソフト『餓狼伝説2』のCMに出演している知美チャン。不知火舞の役で画面狭しとあばれまわっているぞ。要チェック。

○月○日

体調くずれ気味の私は、起きてみると、やっぱり具合悪い。でも、お休みは有効に使わなきゃ、って事でスーパーファミコンを始める。いまは『スーパーマリオコレクション』に熱中。ファミコン好きなくせに、マリオ系には悪戦苦闘。上手になる方法はないかな？ と考えてはみるけど、へたなのね。

○月○日

親友のじゅんちゃんと、クルマの相談をしに、東京都江東区にあるRE雨宮自動車に行く。じゅんちゃんのRX-7も、あまさんとこで作ってもらったんだけど、それがめちゃめちゃカッコイイ。うらやましいなぁ。私のロードスター、早く捜してくださいね、あまさん。安くて程度が良くて、ワガママを言えばカッコ良くして欲しいなぁ。雨宮自動車をあとにして、やっぱりあまさんとこのクルマはカッコイイと思ったのでした。

○月○日

仕事の打ち合わせに行く。電車に乗るたびに、家の遠さに気づく。打ち合わせは横浜でやればいいのにぃ、なんて考えながら家の最寄りの駅のゲームセンターに行ってあばれる。でも気が弱いから『ぷよぷよ』にしとこ。

○月○日

やっぱりゲームセンターに行く。ここは、最近きれいになって広くなった。休みのせいか人が多い。占いにしとくが、運勢最悪。もう立ち直れない。

○月○日

衣装合わせのため、家を出発。早く終わったので、帰りに自由が丘にあるDEP'T WESTという洋服屋さんに買い物に寄る。ゲーム仲間の少年と、ゲームギアで戦う。『ベア・ナックル』。格闘系はやっぱりおもしろい。でもね少年、ゲームギアも大切だけど、働こう。

○月○日

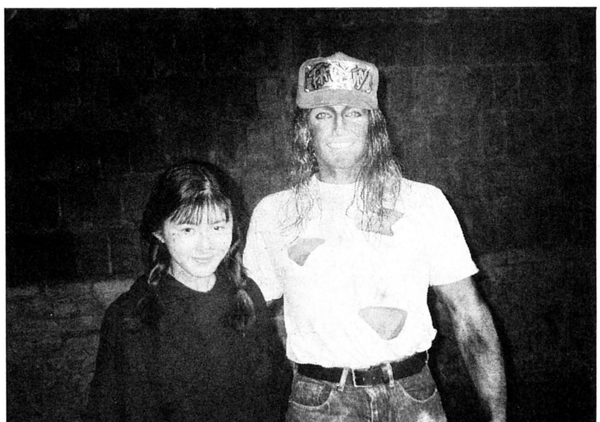
久しぶりにクルマを運転した。怖いよマニュアル、とか思ってたけど、乗り慣れるとおもしろい。ヒマなときはドライブかスーファミに限る。私のクルマはまだこないです。ロードスター、早く来い。

○月○日

雑誌のグラビアロケ。朝早かったので、クルマで移動しました(普段は電車で移動してます)。移動のときは、ゲームボーイはかかせないよね。でもいまは、ゲームギアが欲しい。(ゲームボーイは宮内家には2台あります。スーファミもね)。カラーがいい。でも、洋服買っちゃったし、いまは無理。欲しいなぁ、買っちゃおうかなぁ。いまちょっと悩んでいるの。

○月○日

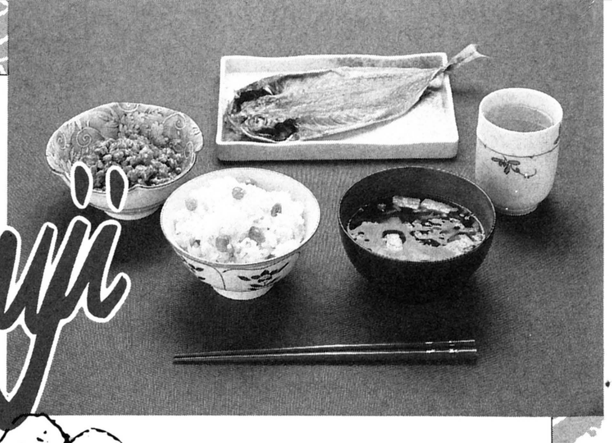
ファミ通のかたにソフトをもらっちゃった。ラッキー。手にしたときは、とっても上機嫌でした。まずは『ミッキーのマジカルアドベンチャー』から。このソフトは体験済みなのです。ミッキーちゃん大好きな私としては手離せない1本となりそうだな。朝方まで熱中してしまったのでした。



テリーさんと一緒に記念撮影。

でっかいなあ。

God Hand! OH! Shuji
ごはんだ！お習字



人間の体内に潜む無限のパワー、チャクラ。ようこそここへ〜って歌ってたのは、チャクラ田淳子。

2000ガバス 金のおチャクラ賞

奈良県 B'z

失業
やる気ねーもん
（卒業・グラデュエーション）
by増加したらピンチ

やる気があるとかないとかの問題ではない。このままじゃオマンマすら食えずに、死神が参上しちゃうぞ。

1500ガバス 銀のおチャクラ賞

兵庫県 哀愁ゲーマー

供養不要
（ぷよぷよ）

先祖の霊はキチンと供養すべし。さもなくば、霊が怒り狂い、タタリの力で再び死神が参上。

各1000ガバス 無の座禅パワー賞

零々四一さん、はやく鼻づまりを治してください。すごく気になります。

大阪府 ロシアン

田むロマサガ2
（田村正和）
by 0041

北海道 哭きの竜

くれよう！死んじゃう！
（クレヨンしんちゃん）
by ヤ・ヤク……ヤクを……

あのしゃべりかた、態度、どこか変だと思っていたら、やはり……。

ちょっとおニューな試みですな。よいよい。山田くん、座布団一枚。

千葉県 ヘコー

by地図記号
∴
（茶畑）

東京都 とみい

寝ゲロマニア
（メガロマニア）
by ほっとくと窒息死。

ゲロひとつ吐くにしても、いろんな体位があるらしい。むぅ、ゲロ道奥深し。

各500ガバス 秘孔でボンバー賞

まずは**熱烈ワイフ**。オレとしてはちょっとご遠慮願いたいってカンジだね。だって、夜眠らせてくれそうにないじゃん。疲れたときくらい休ませてくれよ、と言いたいね。**ボットン？ ヒャー！ フタせんと……**は何を落としたんですかね。財布とかですかね。いや、体ごとボトッと落ちたのかも。どこに落ちたかは、みなさんのご想像にオ・マ・カ・セ♥

東京都 のび太

イオラ・キアリー
（美空ひばり）

兵庫県 哀愁ゲーマー

熱烈ワイフ
（FF V）

福岡県 玉

流産グランプリ
（ヒューマングランプリ）
by やなグランプリだな

兵庫県 哀愁ゲーマー

ボットン？ヒャー！フタせんと…
（コットン100%）

今週の ホメ殺し

兵庫県 哀愁ゲーマー

小判だ！ご祝儀
（ごはんだ！お習字）

小判ではなく、一万円札での支給を望む。いますぐ町内会の出納係まで送付せよ。これ命令。頼ム。



GAVAS 各500ガバス

ドキッ(スカイキッド) イカス

滋賀県 鶏

マリオと終わり (マリオとワリオ) 大阪府 マリヨペイント	**スーパー加藤マリオ** (スーパーマリオカート) 愛知県 喜野妙子
AWAYAR! (YAWARA!) 宮城県 たまのパラシュート	**うるせぇ すまん(笑)** (笑ゥ せえるすまん) 東京都 題名決めてよ安井
堕ろせ (オセロ) 静岡県 非人	**タイガーバーム** (バーガータイム) 秋田県 BURUPON

大宇宙の神秘 おチャクラパワーとはいったいなんぞや

まず、座禅を組んで心を鎮め、頭のなかにある煩悩をすべて捨て去る。そう、何もかも捨てて無と化すのだ。するとホラ、体の芯から熱いものがフツフツと湧きあがってきただろう。そう、それがチャクラの力、おチャクラパワーだ。なに、アソコがフツフツと熱くなってきただと? どアホウ、そいつはパワーでも何でもない、ただの性欲じゃ!

GAVAS 各1800ガバス

読者の4コマ

広島県 ユウジロー

『ターボ』買いました。空中スピニングバードキック……、できますぅ?



●選評 ザンギエフがネズミになった姿って想像できないっス。だれか図解で説明して。

栃木県 アモイ

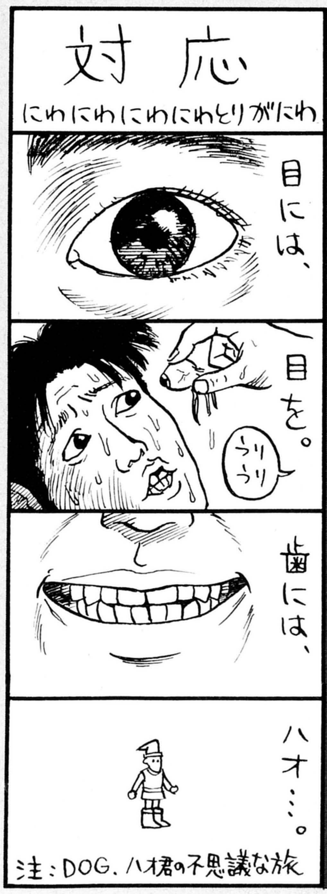
この4コマはJリーグ公認です。



●選評 これ冗談じゃなくてそのうちホントにやると思う。オレ、そんな気がするんだ。

埼玉県 (改)ベータ山口

ディスクオリジナルグループ。それにしてもくだらない事ほど熱中。



●選評 DOGってどこにいったんですか? スクウェアさん、返答待ってます。

スマイル ¥0

先日、某ファーストフードショップで、かねてより気になっていたメニュー、スマイルを注文した。すると店員は、「お持ち帰りですか?」と笑顔で対応。「はい」というオレの答えに、「では、カメラをお持ちでしょうか?」と逆に質問してきた。しまった、ハメられた。オレはてっきり、このオネーチャンを持って帰れるものだと思ってたのに……。世の中そんなにスイートではないらしい。

神秘の力は誰にでもある！

イスタンブール式チャクラ養成講座

危ない薬もエッチな器具も使うから安心！ ぶっ飛びです

GAVAS 2000ガバス

宇宙人を捕獲こんなことも!!



栃木県　宇都宮西高校

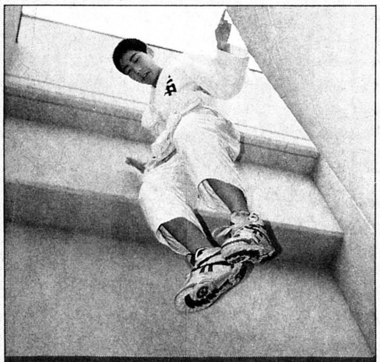
チャクラの効能

いざというとき、オーラがでない。自分はマッチョだからないのかも。そんな悩みなら、このイスタンブール式チャクラ養成講座で短期解決！　神の世界へ確実にお連れします。



GAVAS 各888ガバス

おチャクラ全開！全国から成功者の声が!!



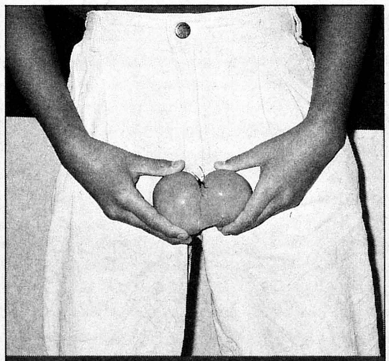
岩手県　MARINO

●選評　指の力だけでこんなことも。さらに精進すれば空中浮遊も可能です。でもおチャクラに目覚めていないアナタは、絶対にマネしないでくださいね。なんかあっても当局は責任を持ちません。



愛知県　ペンネームはエロピーさ

●選評　目覚めています。いわゆる覚醒状態です。神秘のパワーを身につけた人は、この写真のようにすべてを悟った表情をしてます。いや、彼はもうすでに神の領域に踏み込んだ超人といってもいいでしょう。腐っても超人です。一般ピープルは彼らに近づいてはいけません。



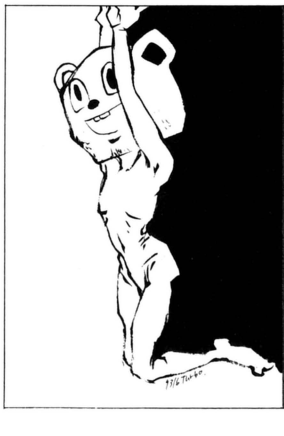
愛知県　ゲリオ

●選評　まさかと思うでしょうが、こんな珍なところにもおチャクラの効果は現われるのです。いままで女性に対して積極的になれなかったアナタも、これでモテモテさんですね。

でもおやじはサラリーマンだし、おふくろはパートで俺の学費を稼いでいるしな～と、遺伝のせいにして諦めてはいませんか？　リッチメンになるのを諦めてもいいですが、チャクラはダメです。こんなヘナ～な原稿を書く編集者にも潜んでいる力なのですよ。しかも当講座なら50年の短期修行で覚醒も可。さあ応募券をはがきに貼って、いますぐポストへ急行しよう。



香川県　マタシチ&タヘイ

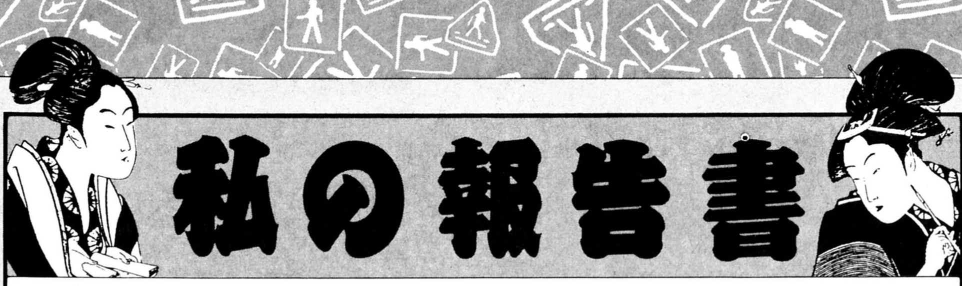


新潟県　自分

チャンス！やるならいま

資料を5000億ガバスで

応募券



私の報告書



◎『シルフィード』を買って弟に「やっぱ時代はポリゴンだよな!」と言ったら「それどういう怪獣なの?」と言われてしまった。

埼玉県　ペプシ愛飲普及委員会

◎テレビ東京ではかならず『社長の言葉』という視聴率のぜんぜんなさそうな番組を年始に放映する。

千葉県　座間和幸

◎月刊ファミ通もそろそろ、常連投稿者のプチワラに犯されそうだ。

福岡県　月河宙

◎あんなのマリオじゃない。

奈良県　水星水野亜美

◎いまのこの人類の科学ではプチワラを倒すことはできない。

奈良県　水星水野亜美

◎ガラパゴス諸島にイザベラ島があったよ。

奈良県　水星水野亜美

◎てめえ出過ぎだよ。でも選んでしまったのは私です。

東京都　町内会編集者

◎何事も根性、根性、ド根性。

神奈川県　暴走三輪車

◎ぼくは先輩と交配の関係をとても大事にしています。

島根県　ダルーニョ

◎アルシンドのハゲの部分はじつは根性焼きの跡らしい。

茨城県　クロッカス

◎友人のHはウンコをしてあとに尻をふくことをドクターストップされているらしい。

東京都　バギーよしお

◎カズをおカズにしてみた。けっこういけるみたいだよ。

香川県　りさ子でも可



◎1メガショック！　バーイ、ディスクシステム!!

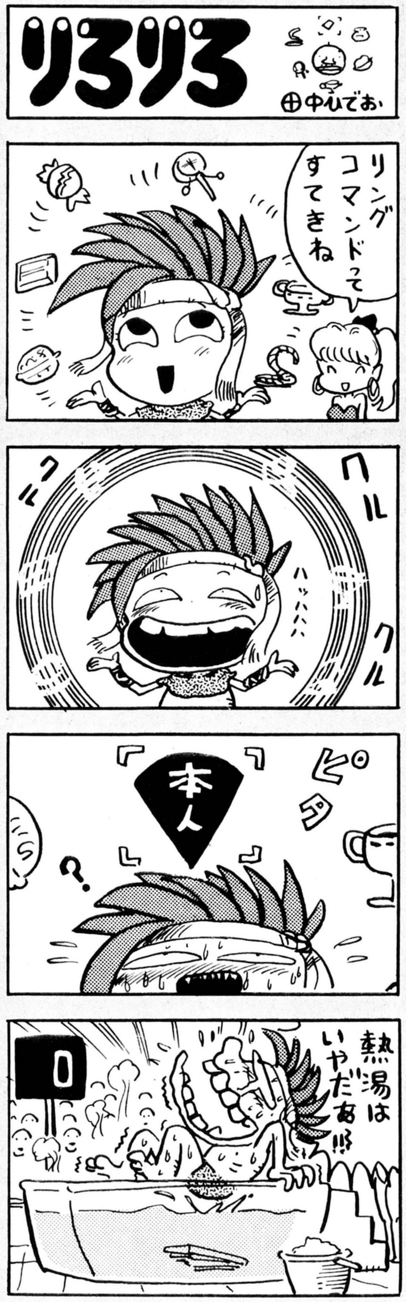
福岡県　ドドリゲス

◎編集部のみなさん、本当にはがきを選んでいますか?

福岡県　ヤン

◎みなさん、報告書に長い文章を送るのはやめてください。せめて2～3行、長くて4行ぐらいにしてください(中略)。これは報告書のルールなのです。

福岡県　おまえが言うな



投稿のオキテ

●オレの名はルピャ～ン三世。このコーナーはオレがいただくぜ！
Ⓒ最近、また住所を正確に書かないヤツが多いみたいだ。ちゃーんと、県名を明示してくれよな。じゃないと、相棒のビゲンの44マグナムが火を吹くぜ。
□それから投稿作品はできる限りはがきで送ってくれよな。以前に比べると、ずいぶん封書が少なくなってきているけど、まだわかっていないヤツがいる。今度からそういうヤツの作品はもうひとりの相棒、肥門の斬けつ剣でシュパパパーンだからな。
★ちゃらららん。ちゃちゃっちゃちゃっーちゃっちゃ。
♀いまのはオープニングタイトルのテーマだ。覚えておいてくれよ。
○あと肖像権は厳守だぜ。
♂「待て～、ルピャ～ン！」。おっといけねぇ、ガニマタのとっつあんがきたぜ。じゃあ、また来週な。
■待てぇ～いルピャ～ン！　ちぇいまた逃げられたか。

あて先は
ファミ通町内会
各コーナーまで



OH! MY GOD

9月17日号の美少女コレクションの103ページで使用した、イラストに関してのⒸ表記が抜けていました。イラストはバンダイビジュアル(株)提供のビデオジャケットから使用したもので、正しいⒸは、Ⓒ葦プロ　Ⓒビックウエスト　Ⓒ高橋留美子／小学館／キティ／フジテレビです。関係社ならびに関係者のみなさまに、たいへんご迷惑をおかけしました。お詫びします。

LETTERS 伝言板

編集部内では、靴を履いて生活しているヤツらが妙に少ない。約半数のヤツらは、出社すると同時にサンダルに履き替える。なんでかっていうと、会社で寝泊まりするヤツらが多いからだ!?

さっきまで出てたしゃっくりが止まってしまうと、なんか物足りない気分になりませんか。
（神奈川県　バックテイオー）

ある、ある、ある、ある。せっかく止まってるのに、また出そうと試みたりするんだよね。それでも復活しないと、ちょっとがっかり。でも復活したら、復活したで面倒くさいんだけどね。
ところで、今回の伝言板は、あるあるシリーズで幕を開けます、と予告しておく編集者

たまに机の上で消しゴムなど、ふだん使っているものがなくなり、いくら捜しても見つからなくて、「異次元に行ったんじゃねえか?」と思うことありませんか。
（東京都　のび太　14歳）

ある、ある、ある、ある。オレの場合、編集部で仕事するようになってから、その傾向が顕著になった感じ。最近とくになくなりやすいのは、消しゴム、シャーペン、赤ボールペンなど、なぜか使用頻度の高いものたち。忙しくて捜してるヒマなんかないときに限ってなくなるもんだから腹立たしげ。異次元恐るべし。
たんに机が汚ないだけだという噂のある編集者

最近、自分が昔やったミスを急に思い出し、思わず顔が熱くなって冷や汗タラ〜リ、っていうことがよくある。これって勝手に自分が恥ずかしくなってるだけなんですよね。そう思うと、なんだかさらに恥ずかしい。ポッ♥
（愛知県　ドラ待ち　18歳）

ある、ある、ある、ある。いまでもよく思い出して赤面するのは、小学校の授業のとき、間違った答えを堂々と発表して先生に間違いを指摘されているにも関わらず、断固として間違った答えを主張しつづけてたこと。冷静になって考えてみれば、たいしたことないとは思うんだけど……。ああ、思い出したらまた赤面してきた。
そのほか、よく思い出す赤面事項が片手じゃ足りない編集者

新しいノートで1ページ目の最初に書く字は、だいたいていねいではありませんか。
（埼玉県　きじゆっちゃん　18歳）

ある、ある、ある、ある。でも、ていねいに書いたつもりなのに、どうもイマイチ。気に入らないから何回も書き直すんだけど、消しゴムで消した跡でなおさら汚くなっちゃう。しかたがないから、1ページ目を破いてもう一度やり直そうとするんだけど、キレイに破けなくてもうビリビリ状態。こんなことなら、最初に書いた文字でガマンしとけばよかったと思いつつ、どうでもよくなっちゃった汚ないノートに書きなぐるように文字を書く。ってのがいつものパターンでした。そんな人はいませんか？　ねえ、いませんか？
書いてるうちに、あるあるシリーズじゃなくなってきたんじゃないかと、不安になってきた編集者

深夜、テレビを見ているときにすべての番組が終了して、「ザーッ」という音になると、自分だけが取り残された気がしてなんだかさびしい。
（群馬県　みらいちゃん　17歳）

ある、ある、ある、ある。ほかのどのチャンネルに回しても、「ザーッ」っていう音になってると、もう涙が出そうなくらいさびしい。ただ考えてみれば、同じ時間に同じ「ザーッ」を見てる人が自分のほかにもいるってことなんだよね。さびしさを感じてるのがひとりじゃないって思えば、これからはもうさびしくはないかも……。でもあれか、その仲間がどこにいるんだかわからないんだから、やっぱりひとりぼっちか。さびしいな。
自分自身さえ納得させられない貧弱な論理を展開する編集者



自転車に乗ってるとクルマがうざったく感じるが、いざ自分がクルマを運転すると自転車がすげえジャマ。
（埼玉県　ムーディー渡辺）

ある、ある、ある、ある。人間って自分勝手な生き物なのね。ただ、自転車に乗ってるときオバさんの乗ってる自転車がうざったくて、クルマを運転してるときオバさんの運転してるクルマがジャマなのは、ボクが悪いんじゃないような気がするぞ。
かわいいあのコも末はオバさんかと思うと悲しくなる編集者

自分勝手なヤツとは、たとえるとバスケの試合で「パス回してけー!!」と怒るくせに、ボールを持つとやたら速攻して、シュートをミスって「わりぃ」ですか？
（北海道　タラちゃんズ）

あーえーと、一度中止になったとお伝えしたバスケット大会が、ついに８月の暑いさなか行なわれました。ただ、思ってたよりも50万倍は体力がなくなってるらしく、試合開始３分後にはメンバー全員がゼーゼーと息を切らしちゃってて、速攻どころの騒ぎじゃない。その苦しさといったらハンパなもんじゃなく、〝地獄の苦しみ〟って言葉がこれほどピッタリくる状況はないんじゃないかってほどだった。水ピンなんて、苦しさのあまりゲロまで吐いてるし……。それ以来、水ピン改めゲロピン呼ばわりされてます。対戦相手はまっとうな社会人が集まってるチームだったんだけど、改めてふつうの社会人はふつうにスポーツできるんだなあ、と感心しちまいました。この本が発売されるころには、第２回バスケット大会が開かれてる予定なので、続報を待て。
早起きしてジョギングでもしようかと、本気で悩んでる編集者

ウッドボールはどうしたのですか？　飽きたら捨ててしまうのですか？
（東京都　鈴木篤史　17歳）

ええ、使い捨てです。
使い捨てにされそうな編集者

質問です。無人島にひとつだけ何かを持っていけるとしたら、どれを選びますか？　水、ボート、女性。
（大阪府　べんち　18歳）

あら、イヤだん。男性は持っていけないの？　女性といっしょにいても、ちっともおもしろくないわよ〜。ステキな男性とふたりきり、無人の孤島でラブロマンスよ。ああっ！　想像しただけで震えがきちゃうわ。ウフン。
あいかわらずなオカマのM

いまの自分に満足していますか？（東京都　鈴木篤史）

ズキッ!!　ど、どうして、そんな言葉を……。そうさオレは、さっきトイレで小便をしたとき、「まだきちんとキレてないかな」と思いつつも、つい面倒くさくなってさっさとしまいこんじまったのさ。すると、どうだい。不覚なことに、あとから出てきた雫でパンツを濡らしちまった……。そんな自分自身に、いまモーレツに腹が立っているっ！　というオレの心境が、鈴木篤史にはお見通しだったってわけか。フッ、やるな。
まだちょっと冷たい編集者

字がキレイだったら、採用率0.04パーセントアップですか？（埼玉県　カロリン　14歳）

ん〜と、そんなもんかな。キレイでもつまらなかったら、なんにもならないからねえ。それよりも字が汚ないと、採用率が12パーセントほどダウンするから注意せよ。汚なくてもていねいなら6.45パーセントダウンくらい。
たまに暗号を解読してる気持ちになるような、ゲチャゲチャなはがきに出会って力が抜ける編集者

自動ドアのトイレがあったら怖い。
（静岡県　おたクリボー　14歳）

オレは超激亀スーパーシックウルトラ２枚刃ブリバリ100倍ラッキーだと思うけどな。だってギャルがトイレに入ったら、扉のまえに立つだけでもうウシシシ……。ほかのところまで立っちゃってもうたいへん……（ちょっとお下品）。
でもそのあとが怖いかもしれないと気がついた編集者

このごろよく、エッチな夢を見る。このまえなんて、３日連続でエッチな夢を見た。もうサイコー。うへへ。
（東京都　ZURI-1000　14歳）

オレも中学生くらいからエッチな夢を見るようになったんだけど、その当時はいよいよ核心に迫ろうかっていうところで、どうしてもウヤムヤな展開になってたんだよね。ところがこの歳になって見るエッチな夢は、もう生々しいったらありゃしない。女性のあんなとこやこんなとこまで知っちゃってるだけに、細部まで克明に描写されたビジュアル＆吐息。おまけに触感までリアルだから、もうヤバい。本気になりそう。夢をビデオかなんかに録画できたら、オレは大金持ちになれるんだけどな。
本気になっちゃって、しょっちゅうヤバい状態になってる編集者

この伝言板は、一部の地域を除いて、ページ数を延長してお送りいたします。
（東京都　鈴木篤史　17歳）



靴を履いたまま何日も泊まり続けると、ムレた足から発せられるものが靴のなかに充満して、なんとも言えない臭いに変質しちゃうんだよね。そんなもんで、通気性に優れたサンダルが大人気。外出時もそのままサンダル履きが通例。

おたよりのあて先は204ページ、伝言板係まで。なるべくはがきで送ってね。採用されたかたには、1000ガバスを進呈します。

☞**今週のバン・ヨコ文通に関しまする業務連絡**　ああ、バン・ヨコよ。７人の婦女子の文通希望はがきを読んで、さっそく返事を書いてきたのは吉である。ただし、内容がヘボヘボなので掲

WEEKLY ファミコン通信 PRESENTS

読者プレゼント

プレゼントに当たれば、欲しかったあのゲームがただで手に入るぞ。さあ、いますぐ応募しよう。

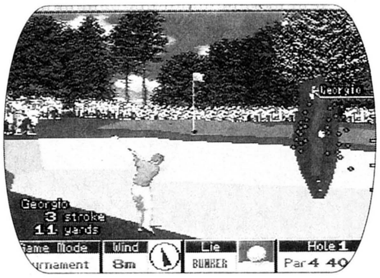
応募のおきて

官製はがきに応募券を貼り、以下の質問に答えてファミコン通信FPコーナーまで送ってください。①ほしいものの番号②郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号③職業、学年④あなたの趣味⑤使用ゲームマシン⑥好きなタレント⑦好きな音楽⑧好きな小説⑨好きなテレビ番組⑩持っているテレカの枚数⑪最近注目していること⑫行ってみたい場所⑬将来の夢。

しめきり 9/30 当日消印有効

●ゲーム

1 MASTERS 遥かなるオーガスタ2

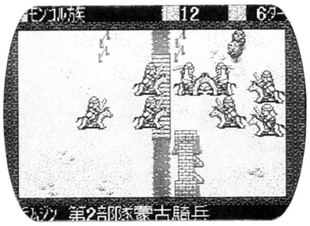


ポリゴンを使ったリアルなゴルフゲームの続編が登場したぞ。

3名

■ティーアンドイーソフト　スーパーファミコン

2 蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

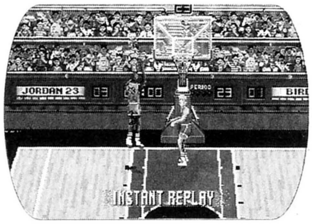


パソコンから移植された、シミュレーションゲームの登場だ。

3名

■光栄　PCエンジン

3 ジョーダンVSバード ONE ON ONE

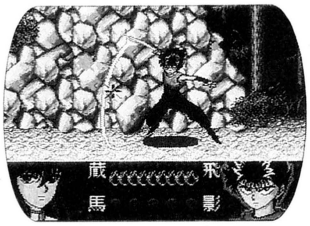


有名選手が1対1でバスケットの勝負をするゲームなのだ。

3名

■EAビクター　メガドライブ

4 幽☆遊☆白書

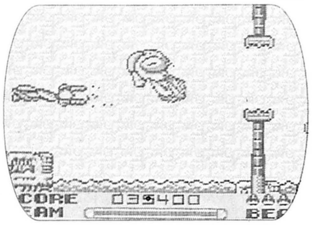


テレビやコミックで人気の作品がシューティングゲームになったぞ。

3名

■バンプレスト　PCエンジン

5 R-TYPE II



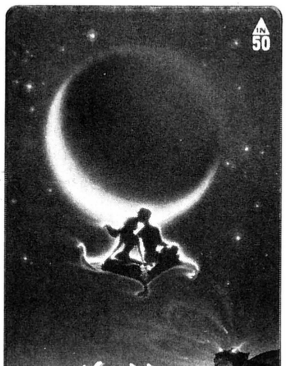
アーケードで人気だったシューティングゲームの移植版だ。

3名

■アイレム　ゲームボーイ

●テレホンカード

6 アラジン



アラブの有名な物語がディズニーアニメになって登場だ。メガドライブのゲーム版も期待大だぞ。

ホワイト加刷

3名

7 聖伝



ウイングスで連載されている人気コミックのテレカをプレゼントだ。

ホワイト加刷

3名

8 中山忍



おもわず守ってあげたくなる忍ちゃん。こんな妹が欲しかったなあ。

ホワイト加刷

3名

9 ゴジラVSモスラ



モスラとゴジラの大激突映画。出演していた双子の姉妹がかわいかったね。

ホワイト加刷

3名

10 ストリートファイターIIダッシュ



どんどん進化してくるこのゲーム。でもIIIはいつになったら登場するの？

ホワイト加刷

3名

応募券をはってね

きりとり線

応募券

10月8日号

9/17日号の当選者発表

ゲームソフト

●トルネコの大冒険 ～不思議のダンジョン～
大阪府　正木　純
大阪府　柿原美由紀
埼玉県　伊藤裕宏

●スーパータリカン
神奈川県　山崎新一郎
石川県　新井義則
福岡県　斉藤貴幸

●ファイナルセット
静岡県　田代定生
宮城県　浅野葉子
東京都　須藤大吾

●機動警察パトレイバー　グリフォン編
愛知県　小林正樹
大阪府　飯田祐司
茨城県　鈴木康明

●ガンスターヒーローズ
福岡県　井上智博
東京都　光井　亮
兵庫県　岩田吉洋

テレホンカード

●ラストアクションヒーロー
千葉県　今田信隆
岐阜県　井藤浩二
宮城県　八谷友裕

●セーラームーンR
岩手県　小渕辰彦
大阪府　五島克仁
広島県　小川賢太郎

●C.C.ガールズ
千葉県　志村英秋
愛知県　岩瀬将幸
大阪府　石井圭輔

●聖剣伝説2
栃木県　田口直義
愛知県　蛭子京子
岩手県　大宮愛沙

●ふたり
埼玉県　坂本　晃
愛知県　片山邦彦
神奈川県　竹本　宗

10月8日号の当選者は10月29日号（10月15日発売）で発表だ！

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。なお、賞品の発送は当選者発表後1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

ゲーム小説大全

NEWS CLUB Ver.4.03



テレビゲームを基にして書かれた、代表的なゲーム小説・35冊をド、ドーンと大紹介だ！ 懐かしいものから新作まで、キミたちが熱中したゲームの感動シーンを、みごとに再現してくれた力作ぞろい。どの本も読みごたえじゅうぶんだぞ。



小説 ゼルダの伝説 黒き影の伯爵 樋口明雄

ディスクシステムで発売され、大ヒットした『ゼルダの伝説』を完全小説化。リンクの活躍を痛快なタッチで描いている。

双葉社 1000円[込]



小説 ゼルダの伝説② 神々のトライフォース 尾崎克之

司祭アグニムに捕らわれたゼルダ姫を助けるために戦う勇者の冒険物語。ご存じスーパーファミコン版『ゼルダ』の小説版。

双葉社 1000円[込]

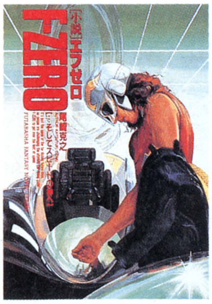
本に歴史あり❶

ゲーム小説の人気作家



⬅彼の作品は、もとになったゲームとは違う展開のものが多い。

ゲーム小説の作者のなかでいちばん人気が高いのは、やはり西谷史だろう。彼は『女神転生』などの多くのゲーム小説を執筆。ゲームを彼流にアレンジする作風が広く支持されている。



小説 F-ZERO …そしてスピードの神へ 尾崎克之

未来のカーレース、"F-ZERO"に愛機ブルー・ファルコンで挑戦する天才レーサースワンの愛とデッドヒートの日々。

双葉社 1000円[込]



小説 ドラゴン・スピリット 蒼き竜と赤輪の勇者 不破悠介

暗黒神を仰ぐ蛮族ゴズアルがミッドガルド王国を襲った。伝説の竜族の末えいであるアムルが敢然と立ちあがるが…。

双葉社 1000円[込]



小説 ワルキューレの冒険 紡がれし時の彼方に 尾崎克之

ワルキューレと悪の化身ゾウナの時の鍵をめぐる戦い。手に汗握るシーンの連続で読者を最後のページまで飽きさせない。

双葉社 1000円[込]



小説 ドルアーガの塔 YOU ZAP TO… 井上尚美

イシター神の巫女・カイが60階もあるドルアーガの塔に幽閉された。助けに向かうギルは無事カイを救出できるか？

双葉社 1000円[込]



小説 ファイアーエムブレム 暗黒龍と光の剣 山口宏

アカネイア大陸を舞台に、暗黒龍メディウスと戦う、反乱軍とそのリーダーマルスの戦い。勝利の行方はどちらに？

双葉社 1000円[込]



小説 ファイアーエムブレム外伝 ソフィア解放戦争 尾崎克之

バレンシア大陸を統一するために戦うアルムとセリカ、そして多くのユニティたちの物語。迫力の筆致が胸に迫る。

双葉社 1000円[込]



ラプラスの魔 安田均 原案 山本弘 著

ＲＰＧ『ラプラスの魔』を原作に、クトゥルー神話にまで話が広がっていく怪奇ファンタジー。気持ち悪さがウリ。

角川スニーカー文庫 500円[込]



ウルティマ妖魔変 第1部 水竜の章 西谷史

ゲーム小説界の第一人者、西谷史が人気ゲーム『ウルティマ』を基に描いた、大作ＳＦファンタジー。全３冊。

角川文庫 各390円[込]



隣り合わせの灰と青春
小説ウィザードリィ
ベニー松山

死んだら灰になってしまうかもしれない登場人物たちが、ロストの恐怖と戦いながら迷宮の奥深く進んでいく。

宝島社　1010円[込]



ワードナの逆襲
小説ウィザードリィ　シナリオ4
手塚一郎

100年まえ、トレボーが差し向けた冒険者たちに殺されたワードナが蘇った。再び激しい戦いの渦が広がることに。

宝島社　1000円[込]



サイレンの哀歌が聞こえる
小説ウィザードリィ
伏見健二

万能の力を持つと言われる秘宝、コズミックフォージにまつわる悲劇の謎に挑む、少年君主グレナヴァンの冒険。

宝島社　1200円[込]



小説 ウィザードリィ① 狂王の試練場
大出光貴

狂王トレボーのものだったアミュレットを魔導士ワードナが持ち去った。冒険者たちがワードナ討伐に向かう。

双葉社　1000円[込]

本に歴史あり❷
最初のゲーム小説



⬅本格的なゲーム小説の第1号となった、記念すべき作品がコレ。

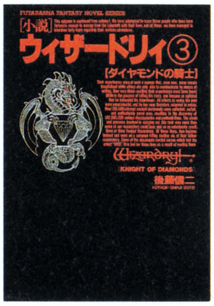
最初に出版されたゲーム小説といえば、JICC出版局が『ウィズ』を題材に発行した『隣合わせの灰と青春』があたるだろう。この本のヒットを機に各出版社がゲーム小説を発行し始めた。



小説 ウィザードリィ② アラビクとマルグダの物語
安藤君平

魔術士ダバルプスが、ニルダの杖が持つ不思議な力を使い王位に就いた。前王の王子と王女が反逆を開始する。

双葉社　1000円[込]



小説 ウィザードリィ③ ダイヤモンドの騎士
後藤信二

ラスティアで農園を営むスロゥのもとに、一通の手紙が届くことから始まる冒険物語。『ウィズ』シリーズ第3弾。

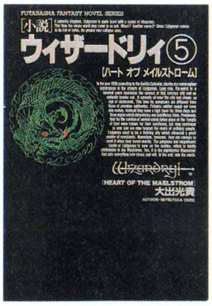
双葉社　1000円[込]



小説 ウィザードリィ④ リルガミンの遺産
井上尚美

相次ぐ天災のために荒廃したリルガミンを再興するために、不思議な力を持つイアリシンの宝珠捜しが始まった。

双葉社　1000円[込]



小説 ウィザードリィ⑤ ハート オブ メイルストローム
大出光貴

ブラザーフッド寺院の地下迷宮に潜む魔女ソーンを倒すため、壮大なラビリンスの謎に挑む冒険者たちが大活躍。

双葉社　1000円[込]



小説 ウィザードリィ⑥ 女王の受難
吉本正彦

リルガミンに反旗を翻し、ダバルプスの穴の奥深くで魔物を召喚し始めた、タイロッサムと冒険者たちの死闘。

双葉社　1000円[込]



小説ウィザードリィ⑦ リルガミン戦記 鳴動篇
後藤信二

リルガミンの守りの要であるニルダの杖が、その効力を突如失ってしまった。最大の危機に勇者たちが挑む。全2冊。

双葉社　各1000円[込]



女神転生 デジタル・デビル・ストーリー
作＝西谷 史　絵＝北爪 宏幸

中島朱美は、自らがコンピューターを使い生みだした、デジタル・デビルとの壮絶な戦いに巻きこまれてしまう。

アニメージュ文庫　390円[込]



捕われの女神 新デジタル・デビル・ストーリー1
作＝西谷 史　絵＝北爪 宏幸

魔王ルシファーに支配され、人間が獣のように扱われている未来都市東京を舞台に、主人公北明日香の戦いを描く。

アニメージュ文庫　390円[込]

本に歴史あり❸
ゲーム小説ベストセラー



⬅最近発売されたこの本も売れ行き好調。さすが『ドラクエ』だね。

ゲーム小説のなかでベストセラーといえばやはり、『ドラクエ』シリーズの小説集だろう。ヒットの理由は『ドラクエ』人気もさることながら、人気作家の久美沙織の起用が成功したためだ。

本に歴史あり❹

最長シリーズ



⬅はたしてリルガミンの街には、あといくつ洞窟があるのだろうか。

ゲーム小説のなかでいちばん長く続いているシリーズ作といえば双葉社から発行されている、『ウィズ』シリーズの小説集があげられる。現在までに８冊発行され売れ行きも上々とか。



真・女神転生 ファイナル・ストーリー

井上尚美&メガテン解析隊

超人気ＲＰＧ『真・女神転生』をベースに、ニュートラルエンディングを迎えるまでのストーリーを詳しく再現する。

双葉社　1200円［込］



小説ドラゴンクエスト

高屋敷英夫

ラダトーム王家に伝わる光の玉が悪の化身竜王に奪われた。混乱するアレフガルドをひとりの勇者が救う。全２冊。

エニックス　各390円［込］



小説ドラゴンクエストII 悪霊の神々

高屋敷英夫

ロトの末えいたちがパーティーを組み、大神官ハーゴンと戦う。超人気ＲＰＧ『ドラクエII』を完全小説化。全２冊。

エニックス　各450円［込］



小説ドラゴンクエストIII そして伝説へ……

高屋敷英夫

アリアハンに住む少年アルスは16歳の誕生日の朝、父の仇を討ち世界に平和を取り戻すための旅に出た。全２冊。

エニックス　各450円［込］



小説ドラゴンクエストIV 魔起黎明

久美沙織

神の意志により導かれた勇者たちが一丸となり、進化の秘法により強大な力を持った魔族と激突する。全４冊。

エニックス　①②460円③④480円［込］



小説ドラゴンクエストV

久美沙織

３代にわたり魔王と戦い続ける一族の物語を壮大なスケールで描く。読むとゲームのあの感動が再び蘇る。全３冊。

エニックス　各1500円［込］



ドラゴンクエスト 精霊ルビス伝説

久美沙織

これははるか昔、ロト３部作のなかで重要な位置を占める精霊ルビスが、まだ神ではなかったころの物語。全３冊。

エニックス　各450円［込］



最後の審判I 世紀末の覇者

飯島健男

人類滅亡後、地球を支配していた魔族たちが、ドルゲン国とバッフ国に分かれてくり広げる激しい戦争を描く。

小学館　550円［込］



BURAI 1

飯島健男

強いものが生き残り、弱いものは死に絶える、力だけが意味を持つ世界で力強く生き抜こうとする主人公たち。

小学館　580円［込］



BURAI外伝1 覇竜の神座

飯島健男

燃えるような赤い髪を持つ盗賊、ザン・ハヤテが惑星キプロスをまたにかけ神出鬼没に活躍する娯楽大作。全４冊。

小学館　550円［込］



リューヌ伝説I 闇から生まれしもの

鎌田三平

天界16神のひとり、氷竜こと幻左京が少女の願いを受け、惑星ミューラに降臨。悪の軍団ジャバをやっつける。

小学館　550円［込］



ダンザルブ1 バーチャルゾーンの蒼い月

飯島健男

未来のテレビ番組ダンザルブに出演した東間瞬平が体験する、スリリングなバーチャルリアリティーの世界。

小学館　550円［込］



銀河英雄伝説1

田中芳樹

宇宙世紀８世紀。宇宙の３つの勢力のバランスが、戦略家ラインハルトの出現により崩れ、宇宙は戦乱期を迎える。

徳間書店　720円［込］

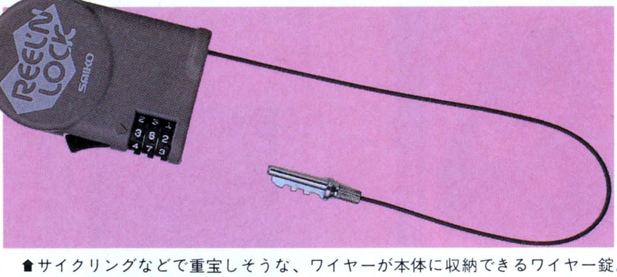
ゲーム小説をプレゼント

今回のゲーム小説特集を読んで、ここで紹介している本が欲しくなった人もいるんじゃないかな？　そこで希望者のなかから35名にゲーム小説をドド～ンとプレゼント。本が欲しい人は希望の書籍名を書いてゲーム小説プレゼント係まで。なお、当選の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。ドシドシ応募してね。待ってま～す。

問い合わせ　■徳間書店(アニメージュ文庫)☎03・3433・6231　■角川文庫☎03・3817・8521　エニックス☎03・3369・8982

Goods

秋っていったらやっぱりアウトドアスポーツでしょという人。秋の夜長はタ～ップリ読書を楽しみたいと思う人。人それぞれ、秋の過ごしかたにはいろんなパターンがあるもの。今回は、みんなのいろんな秋にピッタリで頬ずりしたくなるほど便利なグッズちゃんたちを集めてみたよ～ん。



⬆サイクリングなどで重宝しそうな、ワイヤーが本体に収納できるワイヤー錠。持ち運びに便利。●リールンロック　1800円　東急ハンズ　☎03・3980・6111



⬆文字盤に描かれたマンハッタンの風景が秋の風景にベストマッチする、ファッション感覚あふれる腕時計だ。●マンハッタナーズ　4500～9500円　カシオ計算機　☎03・3347・4811



⬅この靴の特徴は、ソール部分に付いているチューブ。ここに空気を送り込むことで、自分に合った安定性と衝撃吸収性に調整できるのだ。トレーニング中に、アキレス腱にかかるプレッシャーを少なくできるぞ。●チューブラー2　1万6千円　デサント　☎03・3817・0641



⬆普通ののりはいちど貼りつけると、もうはがれなくなってしまうけど、こののりなら、何度でも(ってもちろん限界はあるけど)貼ったりはがしたりできるからとっても便利。工作の時間やデスクワークで重宝しそう。●貼ってはがせるのり 7グラム　300円　住友スリーエム　☎03・3709・8560



➡この入浴剤をお風呂に入れれば、エッセンシャルオイルの働きにより、体の疲れを取ってくれる。おまけに心に安らぎをあたえる効能もあるのだ。●アロマトーンバスエッセンス　2千500円　シュウウエムラ　☎03・3797・1988



⬅『ストⅡターボ』のやり過ぎで、指紋をなくしてしまった人が続出している昨今。このキュートな『ストⅡ』グッズを持って学校に行くのは、できる男たちのあいだではもはやジョーシキ(かも)。●ストⅡダッシュ・ターボ強者の証2　2千円　バンダイ　☎03・3847・5011

VERY GOODS

読書大好き人間の強～い味方

ふとんや通学電車のなかでも、本が読みたい読書のムシくんたちが、泣いて喜びそうなグッズの登場だ。これさえあれば、電車が目的の駅に着いたときにあわててしおりを探す必要がない。寝ながら本を読むときも、ページを押さえてくれるからラクチンに読める。などなどとっても便利しちゃうのだ。使いかたは簡単。裏表紙に本体をセットし、スプリングをいま読んでいるページの所に持ってくるだけ。本が大好きな彼女へのプレゼントにするなどの使い道もある。読書の秋に注目の一品だ。



⬅色は深紅、ロイヤルブルー、漆黒のしぶめな3色が用意されているぞ。●ページキーパー　800円　IECC　☎03・3453・6581

Toys

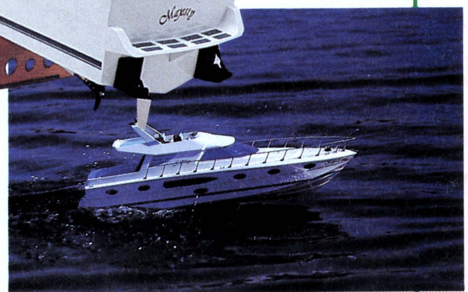


➡超人気対戦ゲーム、『ストII』のキャラクターが、ちょっぴりカワイくなってガジャポン（オモチャ屋のまえに置いてある、お金を入れてガシャっとレバーを回すと景品が出てくるやつ）で登場だ。サイズはちっちゃいけれど、特徴がよくとらえられていてなかなかナイスなできばえ。カバンやランドセルに結んで、マスコットとして使えば、キミはクラスの人気者。●ガシャポンキッズ　ストリートファイターII　各200円　バンダイ　☎03・3847・5107

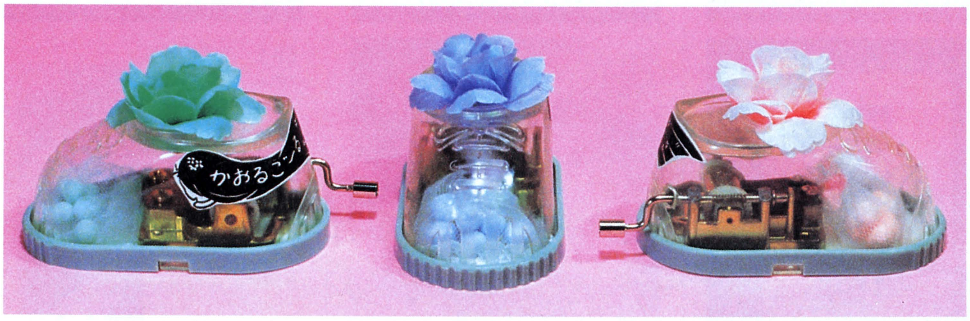


⬅人生ゲームの最新版は、人生最大のイベントである結婚がテーマ。●人生ゲーム平成版V　3千600円　タカラ　☎03・5680・2041





➡実際、川や湖で走らせて遊ぶのはもちろん、おしゃれなインテリアとしても使える、ラジコンクルーザー。大型20メートル級クルーザーをスケールダウンした造りはさすがにご立派。●マジェスティGP-10　36500円　KYOSHO　☎0462・29・4115



⬅ギスギスした人の心をなごませる、やさしい香りとさわやかなメロディーをふりまく、芳香剤つきオルゴール。なにかとイライラしがちな人には特におすすめ。●かおるごーる　1500円　エーアイコーポレーション　☎03・3208・0170

前ちゃんの返す軍配四十八手

前ちゃん＝前田靖幸。ゲームには目のない人。もちろんスチュワーデスさんにも目がなかったりして。



●カスパロフトレーナー　アメリカ製　購入価格　1万2千円　東急ハンズで購入

西



今週の取り組み



●ポケットバトルシップ　アメリカ製　購入価格　5千800円　東急ハンズで購入

東

本来なら対戦相手がきちんと必要なコマを使う立体ゲームを、いつでもどこでもコンピューターがソレとなって楽しませてくれるという、そんな優れものを紹介ぃ～。『ポケットバトルシップ』は、いわゆる海戦ゲーム。１発ずつ交互にミサイルを撃ち合って敵艦隊を全滅に追い込む基本パターンのほかに、５発ずつ撃ち合ったり、命中すると連続攻撃できたりと、４種類の遊びかたを選べる。ちょうど、ゲームボーイの『ネイビーブルー』を立体化したのと考えていい。ただ、これが放つ電子音はデカく、出張時の新幹線のなかじゃあスイッチを入れただけで止めざるを得なくなった。

『カスパロフトレーナー』は、チェスの世界チャンピオン、ガリー・カスパロフ氏がトレーニングマシンとして推薦するもの。コンピューターの強さは８段階、で、誤った手に対してブザーがなったり、正しい手を教えてくれたりといった機能までついているからオドロキ。カスパロフ氏の手とり足とりって感じだ、ウヒャ。これまた仕事で福岡へ行った帰りのこと、機内でコレをやってると“チェスをおやりなんですのね♡”とスチュワーデスさんに寄り切られてしまった。アレ!?　ゲームボーイじゃ、こうはいかなかっただろうなぁ。

Compact disk

嘉門達夫
NIPPONの楽しみ

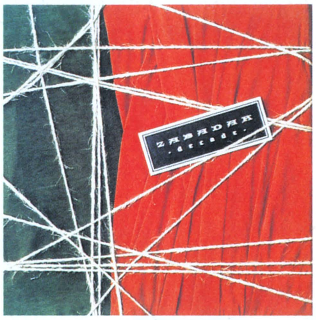


●ビクターエンタテインメント/発売中/3000円[込]

日本の嘉門達夫が歌う、日本の歌の数々。ギター片手に日本の日常を歌い続ける、嘉門達夫のニューアルバムがいよいよ完成しました。

約100曲ものなかから厳選された、嘉門達夫ならではの語感センスとそのメロディーが光る全23曲。先行発売されたウワサのシングル、『NIPPONのサザエさん』もアルバムバージョンで収録。どうしてこの人ってこんなに観察力が鋭いんすかね？

Zabadak
DECADE



10年ひと昔とよく言うけれど、このザバダックももう結成から10年経ちます。というわけでっ！　ふたりのメンバーが選びに選び抜いた完全無欠の15曲。未発表ライブテイクも含んでおります。

●MMG/9月25日発売/3000円[込]

大貫妙子
Shooting star in the blue sky



後藤久美子が出演中のカルピスウォーターCF曲、『しあわせのサンドウィッチ』が好評のベテランシンガー、大貫妙子のニューアルバム。ほか2曲のタイアップ曲を収録した強力盤なのだ。

●東芝EMI/発売中/3000円[込]

フライング・キッズ
FLYING KIDS



昨年は3つのコンセプトのもと、3枚のミニアルバムをリリースした浜崎貴司率いるフライングキッズの面々。そんななか2年ぶりのフルアルバムが登場するのだ。全曲作詞を浜崎が担当しているのだ。

●ビクターエンタテインメント/発売中/3000円[込]

東野純直
Actor&Actrss



メロディアスなデビューシングル、『君とピアノと』がスマッシュヒットした東野純直の待望のファーストアルバム。ポップス界に誕生した新生に注目。セカンドシングル『君は僕の勇気』も含む全10曲。

●テイチク/発売中/3000円[込]

ゲームミュージック
ラングリッサー 光輝の末裔



PCエンジンで発売された人気シミュレーションRPG、『ラングリッサー 光輝の末裔』の企画CD。声優たちをフルに活用したボーカル曲、ミニドラマなどを含んだファンにはたまらない構成なのだ。

●東芝EMI/9月29日発売/2800円[込]

ゲームミュージック
アルシャーク



メガ-CD用RPG、『アルシャーク』のオリジナルサウンドトラック。ゲームミュージック界の大家、佐藤天平が手掛けた『アルシャーク』の世界をとくと堪能してみて。パソコン版とはひと味違った感じ。

●ポリドール/10月1日発売/2800円[込]

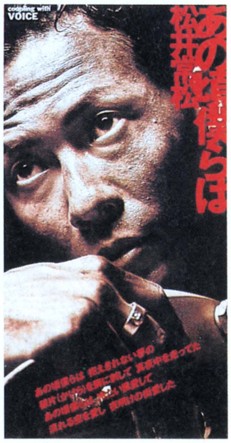
愛はふしぎさ
米米クラブ



そろそろニューアルバムの噂も聞きたい、米米クラブのニューシングル。師と仰ぐKC2とのセッションアルバムも好評だっただけに、このシングルも期待。

●ソニーレコード/10月1日発売/800円[込]

あの頃 僕らは
松井常松



コンスタントなアルバムリリースとその作品のクオリティーの高さで、もはや元BOOWYの肩書も必要なくなった松井常松の最新シングル。布袋もギターで参加。

●東芝EMI/9月29日発売/千円[込]

日曜日に雨
たま



本誌でも石川浩司がコラムを連載中で、すでにおなじみのたまのニューシングル。たまワールド全開のニューアルバム『ろけっと』も同日発売だぞ。C/Wパラシュート

●東芝EMI/9月29日発売/930円[込]



サイドキックス

チャック・ノリスに憧れていた気の弱い少年が、彼のようになりたいと空手をはじめる。どんどん強くなって、勝ち進んだ選手権大会でついにチャック・ノリスに出会うことができたッ。『デルタフォース』、『地獄のヒーロー』のチャック・ノリスが過去の映画のシーンもおりまぜながら、魅せる最強の男とは。日本未公開作品です。

●パック・イン・ビデオ、東北新社/101分/発売中/14800円　監督：アーロン・ノリス　出演：チャック・ノリス、ほか。

ハーモニーランド　完全ガイド



大分県に誕生した新しいテーマパーク、ハーモニーランドを総力特集したガイドビデオなのだ。でも、このビデオでハーモニーランドへ行った気にならずに自分の目でも、体験しましょう。ガイドビデオなのです。

●サンリオ/30分/発売中/3301円　ロケ地：ハーモニーランド(大分県)

有言実行三姉妹 シュシュトリアン1



フジテレビで毎週日曜日朝に放送している人気番組。山吹家三姉妹、雪子、月子、花子(=有言実行三姉妹)が悪人たちと闘う勧善懲悪なドラマ。子供たちよりも大人からの支持が高いドラマである。

●東映ビデオ/96分/10月8日発売/8260円　出演：稲辺久美子、岩永雅子、稲垣ともこ、磨赤児、影丸茂樹、ほか。

闇金の帝王　銀と金



ブラックマーケットや裏金融など、人の裏でドロドロと動くカネの話。主演は歌手の中条きよし。株の仕手戦を牛耳る裏世界の男を渋く演じるのだ。金の絡んだドロドロ世界をねちっこく表現している。

●日本ソフトシステム・SHSプロジェクト/96分/発売中/15800円　監督：中原俊　出演：中条きよし、山田辰夫、天本英世ほか。

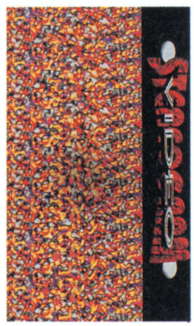
世界メロン化宣言



日本テレビ『ウンナン世界征服宣言』で驚異の水着、Yバックで登場したメロン組のすべてがわかるビデオ。このビデオを見れば、Yバックの正体がわかるのかも。テレビでは拝めないYバックの正面がぁ……?

●バップ/45分/発売中/3800円　出演：(メロン組)。

Video STEREO GRAM



出版界ではドバババっとブームになった3Dステレオグラムのビデオ版。世界に先駆けての日本発売されるから、世界に先駆けて、動く立体映像を堪能しよう。ただし、あまり熱中し過ぎないようにしましょう。

●ポニーキャニオン/30分/発売中/2718円

NATURAL LOVE 小松千春



テレビドラマ、グラビア、映画、そしてコマーシャルでファンをつかんだキュートでナイスバディな小松千春ちゃんのちょっぴりキワドいD-V-IDEO。いつものようにセクシー満点。キュートなボディーも満点。

●ポニーキャニオン/45分/発売中/10485円　監督：小川徹　出演：小松千春

Giri Giri☆GIRLS 南の島のひ♡み♡つ



超セクシー5人娘、Giri Giri☆GIRLSのエッチなエッチなセクシー宝捜し。サイパンで健康的に魅せる素肌がタマランチ会長。『素顔のままで』も好評発売中だ。

●パック・イン・ビデオ/30分/発売中/デジタルオーディオ/CLV/4466円　出演：Giri Giri☆GIRLS

ザ・リアルフライト・ドキュメント B747-400



ハイテクジェット旅客機ボーイング747-400。そのこれでもかというくらいの最新技術が詰まりまくったコクピットに潜入。実際のフライトの模様も収録している。

●ソニー・ミュージック/43分/10月1日発売/デジタルオーディオ/CLV/4757円　監修：青木勝　旅客機ボーイング747-400

YAWARA! PERFECT COLLECTION



待ちに待った、YAWARAちゃんのすべてを収録したパーフェクトコレクションが登場するのだ。テレビシリーズの中盤をバッチリ収録した、全16枚組1581分!

●ビクターエンタテインメント/1581分/9月25日発売/CLV/87379円/16枚組　声の出演：皆口裕子、永井一郎、鷹森淑乃ほか。

COLOR of VOICES 森川美穂



来年、デビュー10周年を迎える森川美穂のビデオクリップ集。髪をショートにして、イメージチェンジを図ったが、パンチのある歌声は10年まえと変わらない。

●東芝EMI/40分/9月29日発売/デジタルオーディオ/CAV/4660円　収録曲：君が君であるために、ブルーウォーターほか。

NEWS CLUB Ver.4.03

Movie

WRITER：渡辺麻紀

ザ・シークレット・サービス

監督／ウォルフガング・ペーターゼン
出演／クリント・イーストウッド
ジョン・マルコビッチ

JFKを守りきれなかった苦い経験を持つ初老のシークレットサービスと、大統領暗殺を企てる謎の男。最近ますます渋みを増したイーストウッドがアクション役者に徹して活躍するのがこの映画だ。

もちろんイーストウッドは主役のシークレットサービスに扮し、暗殺者と嘘々実々の駆け引きを繰り広げるのだ。



ところが、じつは主人公のイーストウッドよりもカッコイイのが暗殺者のマルコビッチ。なにせイーストウッドには仲間がいる。失敗してもかばってくれる友人もいる。おまけに女にモテまくる！　対するマルコビッチはたったひとり。暗殺遂行のために、ただ黙々と計画を練るのだ。その姿はマルコビッチの名演も手伝って、傷ついた孤高の美学みたいなもんが漂いグッときてしまう。つい彼にイレこんでしまい、この暗殺が成功すればいいのになあ、なんて不謹慎なことを思ってしまった。昔から魅力的な悪役が登場するといい映画になると言われているが、これもそのひとつ。

渋いイーストウッドとかっこいいマルコビッチの競演を思う存分楽しむべし！

ソニー・ピクチャーズ配給／公開中





ギルティ 罪なき罪

監督／シドニー・ルメット
出演／レベッカ・デモーネイ
ドン・ジョンソン

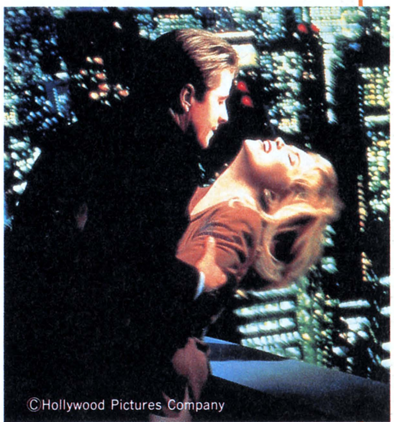
この世のなかカオだけで渡ってるヤツもいる……。この映画の妻殺しで告訴された男(ドン・ジョンソン)もそのひとり。無一文にもかかわらず、つぎからつぎへとリッチな美女から手を差し伸べられ、ついには美人弁護士を雇うことに成功してしまうのだ。

この話を聞くと本当にヤなヤツだなあ、と読者のみんなは思うかもしれないが、実際、ヤなヤツすぎて、怒るというよりも笑ってしまう。だってこの男、本当に妻を殺害しているし、プレーボーイのイヤな面をすべて凝縮して見せつけてくれちゃうんだもん。

そんな彼に対抗する女弁護士の活躍を見よ！　え、弁護士は彼を守る立場じゃないかって？　ところが、彼女は彼の有罪を知って、彼をハメようと影で死力を尽くすのだ。このふたりのだまし合いが、この手のサスペンスにありがちな頭脳合戦ではなく、体育会系のノリでこれまた楽しいのだ。

ブエナ ビスタ配給／9月25日公開

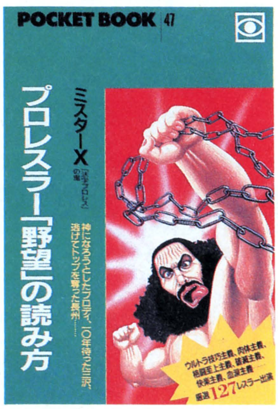




©Hollywood Pictures Company

Books

ミスターX
プロレスラー「野望」の読み方



はっきり言う。プロレスラーほど欲の深い人間はいない。彼らのもつ欲のなかでもっとも大事なことと言えば、トップになること。人によっては強くなることよりもこっちのほうが優先されてしまうのだ……。

この本では、そんなレスラーたちの野望とその達成手段や当時の時代背景をマニアックに解説している。ただひたすら時を待った三沢。移籍をくり返した長州など、さまざまな例が挙げてあるぞ。

ポケットブック社／1300円［込］

溝口敦
あぶない食品物語



マンションの水はヤバイ、など食品に関する危ない話が満載。グルメよ読め！

小学館／1000円［込］

小池真理子
死者はまどろむ



ひと夏を過ごすために、とある村にやってきた若い家族を襲う怪異とは？

集英社文庫／500円［込］

ステレオ必勝ガイド編集部編
ステレオ必勝ガイド



3Dブームにとどめを刺すか？　今までにない立体画満載の最も過激で面白い3D本がこれだ！

白夜書房社／1800円［込］

CDのリリースに注目してみよう!!

9月後半から10月にかけて女のコたちのシングル、アルバムのリリースが増えてきました。歌番組も少ないことなので、気になる曲があったら購入して聴きましょう。

今週のコレ



知る人ぞ知る、かつては夏木マリが歌った曲なのだ。ちなみにシングルでは初のカバー。

『お手やわらかに』中嶋美智代
●ポニーキャニオン
1000円[込] 10月21日発売

CM GIRLS シーエムガールズ

神崎 恵 Megumi Kanzaki

カレー曜日 S&B食品

軽快なメロディーに乗ってS&B食品のCMに出演中の、神崎恵ちゃんを紹介しましょう。これまでのCM出演作品は日本生命、トミー、森永サンキスト、アデランスなど。テレビドラマでも、フジテレビの『白鳥麗子でございます』、『ひとつ屋根の下』、『SCANDAL』など数多く出演してきている彼女。モデル、女優の感が強い恵ちゃんだけど、10月21日にはフォーライフレコードからデビューするのだ。曲名は『愛の保健室』と『パパとママいない日曜日』。歌はホンジャマカのふたりとのデュエットだけに、ちょっとアブナイ(?)世界を聴かせてくれるはずだ。これからも、恵ちゃんに応援を。



◆特技が乗馬に書道と、かなりお嬢様ぶり。プリティーな笑顔にも気品があるね。



●'73年12月13日生まれ
神奈川県出身 160センチ
B80-W56-H81 血液型：A
〒150 東京都渋谷区神宮前
2-19-11-104
ビッグアップル 神崎恵係

現場からこんにちは 篠原涼子の巻



20歳になってこれからはひとりの活動を増やす!!

人気番組『ダウンタウンのごっつええ感じ』にレギュラー出演してる篠原涼子ちゃん。最近は番組中のショートドラマ『木瓜の花』で熱演中だ。それにしてもこのドラマ、いったいどこまでマジなの？ スタジオでは監督さんらしき人とまじめにお話してたけど。

——どんな話をしていたの？

涼子 あれは、美代を演じるときの表情とか、しゃべりかたの注意とかを教えてもらっていたんです。

——なごやかな現場かと思ったら意外とシリアスで……。

涼子 あ、そうですよね。ショートコントを撮ってるときとはやっぱり全然違いますね。

——このドラマ最終回はどうなるの？ やっぱり最後の最後でオチがあるのかな？

涼子 何も知らないんです。どうなるのかなあ……。

——演技するのは楽しい？

涼子 楽しいですね。いまのドラマだけじゃなくて、もっといろんな役をやってみたい。

——共演したい俳優は？

涼子 柳葉敏郎さん！

——ずいぶん速く答えがかえってきたけど……。

涼子 決めてるんです。心のなかではひそかに。

——アツいタイプが好み？

涼子 アツくて、さわやかで、野性的な人が好きですね。

——生肉食べちゃうような？

涼子 あのお、それはちょっと違いますけど(笑)。



ドラマもこれからやっていきたいと思っているのでヨロシクNe♥ by Ryoko

●篠原涼子(しのはらりょうこ)
'73年8月13日生まれ
●現在『笑っていいとも！』金曜レギュラーと『ごっつええ感じ』に出演中。



あまりにもシリアスな現場にビックリ。浜ちゃんはご機嫌ナナメだし、キンキョーの連続だったぞ。

◆『ダウンタウンのごっつうええ感じ』(毎週日曜夜8時からフジテレビ系)に出演してる涼子ちゃん。彼女に注目してみよう。

STAPA



JALECO'S

パソコン、ポリゴン、デジタルメディアなどなど、最新テクノロジーがどんどん常識化してお家に進入。しかもそれは加速してる。なんだかヒジョーに嬉しい感じがするのだ。

COMMENT

依然パワフルに新製品が出ているジャンル、クイズゲーム。一度やっちゃうと、どーも気になって新しいのをプレーしてしまうものだ。そのジャンルに新たなラインアップが加わった。その名も『早押しクイズ王座決定戦』。文字どおり早押し4択のクイズゲームで、全5000問の問題をプレーヤーにブチかましてくれるゲームなのだ。

MAIN SCREEN



TITLE



アーケード ウインドーズ3.0

Arcade Windows 3.0

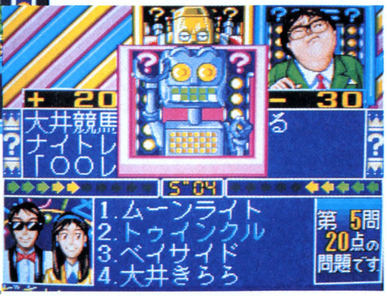
3人同時プレーの早押しクイズだ!!

数あるクイズゲームのなかでも、白熱するのはやはり多人数プレー。『早押しクイズ王座決定戦』は、ひとりから3人までプレー可能なマルチプレーヤー早押しクイズゲームで、回答方式は4択式。出問は絶妙な難易度で順に出され、それに早く反応したプレーヤーが回答権を得る。反射神経と広い知識が試されるこのゲーム、白熱必至の内容なのだ。



ひとりから3人までプレー可能!!

⬅ひとりから3人までいっしょに遊べる4択式早押しクイズゲームなのだ。キミの反射神経と知識で優勝を目指せ!! 命賭けで。



クイズロボットも登場するぞ

➡人間が足りないときはクイズロボットが登場する。命がけのクイズ専門ロボなのだ。

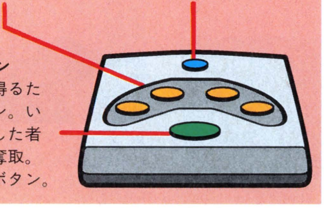
コントローラー操作

早押しクイズということで、コントローラーの中央にあるいちばん大きいボタンが早押しボタンになっている。これを押した後、1から4までの4択決定ボタンを押すのだ。

四択ボタン
4つの回答のなかから正解を選ぶためのボタン。命がけのボタンだ。

スタートボタン
クイグに参加するボタン。コインを入れてから押す命がけのボタン。

早押しボタン
回答権を得るためのボタン。いち早く押した者が回答権奪取。命がけのボタン。



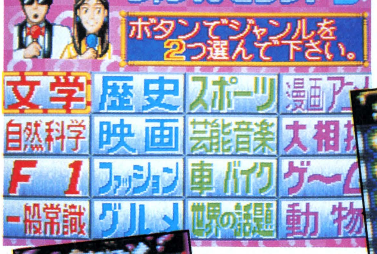
これがゲームのルールだ!!



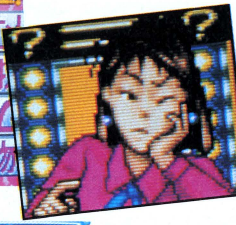
クイズは3人が参加する形式で行なわれる。クイズが始まって問題が出されたあと、早押しボタンを押すと回答権を得られ、4択で回答する。正解すれば点数獲得、不正解だと原点。こうして10～15問のクイズに答えて、点数の多い人が1週勝ち抜きとなる。5週勝ち抜くとゲームクリアーとなり、名前登録ができるのだ。

全16ジャンル・トータル5000問でガチョーン!!

2ジャンルをセレクトしてスタート!!



⬅クイズのジャンルは全部で16。そのなかから2ジャンルを選んでクイズ開始。



勝つまで絶対やめないで!!





⬅⬇なんたって5000問だからパワフル。これを全部正解できるようなら馬の鞍をやってもいい。

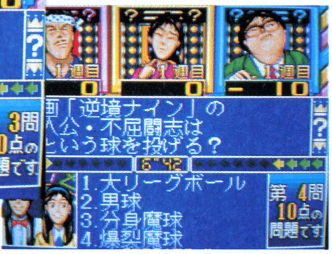


勝ってもさらにプレーしてね!!





⬅⬇ファミ通のチムコ中堀氏が命がけで回答しようとしても不正解だった問題が5000問中4096問あったのだ。



謎のクイズロボットでピローン!!

人間が3人揃わなかった場合は、回答者としてクイズロボットが参加するのだ。で、このクイズロボットの実力は……わりとスットコドッコイさん。妙に人間味のあるフレンドリーなロボットなのだ。

なかなか強者!?



ホントはヘボなの



勝負が決まるまでスポーン

最終問題が終わった時点で、プレーヤーの点数が同じ場合は、同点決勝となり、さらに出問が続くのだ。つまり同点決勝クイズだ。同点決勝クイズは3問まで出される。同点決勝クイズでもトップが決まらない場合は優勝者なしとなり、ゲームオーバーになってしまう。

同点決勝



勝者決定



⬅同点決勝はまさに命がけの早押し。キングを目指せ。

大人気旗上げ中

人気の紅白旗上げゲーム『キャプテン・フラッグ』でガチョチョン!!



ビデオゲームとエレメカゲームが合体した、反射神経型プライズゲーム『キャプテン・フラッグ』がモッカ(元中日)、ゲーセンにおいて大人気稼働中。このゲーム、早い話が旗上げゲーム。「あ、赤上げて、白下げて、赤下げないで白上げないっ」というかけ声でやるアレ。

プレーヤーは海賊相手にこの旗上げゲームをやる。まず、海賊の子分のかけ声で旗上げゲームをやり、正確に旗を上げて特定の点数を稼ぐと、船長の登場。船長のかけ声でうまく旗が上げられれば宝箱が3つ現われる。選んだ宝箱が当たりなら、めでたく景品が出されるぞ。

操作も簡単で、左右のレバーを旗に見立てて上下させるだけ。かけ声にどれだけ敏感に反応できるかを競う、エキサイティングなゲームなのだ。

こんな海賊たちと「赤上げて、白上げて」



ブラック船長に勝てば宝箱チャーンス!!



これがナイスな旗上げ筐体

FF新聞

発売元／週刊ファミコン通信編集部　株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル
平成5年10月8日発行
〈VOL.79〉
FINAL FANTASY POST

聖剣伝説2（せいけんでんせつ2）

スーパーファミコン　発売中　9800円　16メガ

今回は聖剣特集なのだ

そうなんです。今週は『ロマンシング　サ・ガ2』の特集を他のページでやってるもんで、FF新聞での『ロマサガ2』情報はとりあえずお休みです。さて、代わりに何をしようか悩んだあげく決定したのが、不思議にFF新聞では一回も取り上げられなかった『聖剣伝説2』。発売されて約2ヵ月、ほとんどの人がクリアーしちゃったと思いますが、『聖剣2』にもおなじみの隠しアイテムがあったりします。これを読んでもう一度『聖剣2』をプレーしてみてはいかがでしょう？

レベル9武器&隠し防具一挙公開の巻

敵を倒せば、たまに宝箱が出現するのはご存じですね。ふつうなかにはお金や回復アイテムが入ってますが、低い確率で宝箱からしか手に入らない貴重なアイテムが入手できるのです。さらに武器のレベルが9になる宝箱もあるっていうから驚き。これを聞いちゃあ、熱いコレクター魂を持ったみなさんが黙ってるはずがありゃしません。そこでFF新聞が極秘に入手した情報を大公開って寸法なのです。

特定の敵から 宝箱を入手



⬆1にも2にも敵を倒さなくっちゃね。



⬆宝箱も必ず出るってわけじゃないのだ。



⬅そのなかからまた低い確率で貴重品が出現する。

WEAPON

剣以外の7つの武器は、レベル8が最強ではありません！　特定の敵が低い確率で落とす武器パワーアップの宝箱を拾えば、各武器はレベル9までパワーアップ可能になるのです。ここでは、レベル9の武器名とそれを持つモンスターを紹介しましょう。

オノ　デビルアックス



悪魔の強大な破壊力を秘めた最高の斧。魔導士たちが懸命に召喚したが、ついに頭しか呼び出せなかったサタンヘッドが落とす。

弓矢　ガルーダバスター



名前にはガルーダとあるが、亜人種の敵に有効な弓矢。ちなみにレベル9武器はすべて、とくに亜人種に大ダメージを与える。

スピア　バルキリースピア



戦いの女神バルキリーの加護を受けた投げヤリ。どんな堅い装甲を持つ敵にも大ダメージを与えることができる頼もしい武器。

グローブ　オーラグローブ



格闘技を極めた達人の気をまとうグローブ。レベル9武器は特殊効果がないので、場合によってはレベル8のままがいいかも。

ムチ　ギガースフレイル



殺人マシーン、ターミネーターが振り回すフレイル。攻撃力はいまいちのムチも、ここまでパワーアップすれば言うことなし。

ブーメラン　風魔手裏剣



出ましたおなじみ風魔手裏剣。威力のほうも、期待に違わぬ頼もしさ。滅多にお目にかかれないニンジャマスターが持ってる。

ヤリ　ダイダロスのヤリ



ヤリは入手確率が高い。ヘルウォーター以外にも、ほかのレベル9武器パワーを落とす敵がパワーアップの宝箱を落とすのだ。

ARMOR

敵が落とす宝箱には、貴重な非売品防具が入っていることもあります。これらの防具は、レベル9武器パワーよりは、入手できる確率が比較的高いはずです。武器パワーと重複して防具を持っている敵が多いので、武器パワー集めをしているうちにヒョッコリ手に入るかもしれません。後半入手できる防具は、どれも優秀な物ばかり。各々の防具が持つ特殊能力は、ゲーム終盤戦できっとプレーヤーを助けてくれることでしょう。

滅多に入手できない貴重な非売品防具



⬆レベルの高い防具は防御力だけではなく、その特殊効果が魅力。つけているだけで敵の魔法や攻撃を防ぐ。

部位	名前	落とすモンスター	特殊効果
頭	コカトリスヘルム	バジリスク	石化を回避する
	デビルキャップ	デビルマガジン	知性、精神が5ずつアップする
	グリフォンヘルム	グリフォンハンド	力、す速さが5ずつアップする
	精霊の王冠	ターミネーター	光・闇の魔法ダメージを軽減する
体	バンパイアマント	サタンヘッド	闇の魔法ダメージを軽減する
	プラズマスーツ	メタルバイルダー	光の魔法ダメージを軽減する
	精霊のマント	ニンジャマスター	火・土・水・風の魔法ダメージを軽減する
腕	レジストリング	エレメントソード	火・土・水・風の魔法ダメージを軽減する
	ニンジャの小手	ダークストーカー	す速さが5アップ・重りを回避する
	ドラゴンリング	プチポセイドン	ブレスのダメージを軽減する
	バイルダーリング	カオスソーサラー	光の魔法ダメージを軽減・モーグリを回避
	チビデビルリング	ゴースト	雪ダルマ・火ダルマを回避する
	デーモンリング	ヘルウォーター	闇の魔法ダメージを軽減・石化を回避する
	精霊の腕輪	ウルフデビル	風船・チビッコ・猛毒・沈黙を回避する

気合一閃 投げ道場

グローブを装備したコンピューターまかせの仲間が、たまに敵を投げているのを見たことがある？ マネしようとしても投げられなかった人が多いはずだ。じつはアレ、ちょっとしたコツがあるのだ。そんなに難しいことじゃないんだけど、敵に1回攻撃をかけて痛がっているときにグローブで攻撃するのが、そのポイント。敵が倒れているときはダメだぞ。投げは種類も豊富なので、ひとつ試してみて。

武器はグローブ



⬅グローブならどれでも大丈夫。

ターゲットは足つき



⬆足がある敵はとくに投げやすいらしいのだ。



⬆いちばんのポイント。相手によっては手加減しよう。



⬇ダメージを受けて動きが止まったらすかさず攻撃だ。



⬆ヒョイッ！ ドシーン！見た目もハデで気持ちいい。

ダメくんな例



⬆こいつはやりすぎです。弱い敵は一撃で死ぬかも。



⬆不定型や霊体なんかは対象外。ボスも無理だよ。



⬅パワーをためて必殺技で投げるとさらにハデで強力に！

聖剣 Q&A

Q ボス戦に勝ったあと、いっこうにゲームが進む気配がありません。どうしてですか？

A 『聖剣伝説2』でいちばん多かった質問が、ボス戦のあと物語が先に進まなくなるというものでした。スクウェアによると、この現象はプログラム的なミスで、ボスに勝った画面でセレクトボタンを押すと、ボス戦の戦闘フィールドから抜けられなくなることがあるとのことです。対処法としては、ボスを倒したら武器パワーが上がるメッセージが出るまで、ボタンを押さないで待っているのがいいみたいです。気をつけようね。

Q 仲間が、いつのまにか消えてしまうことがあるのだが、こりゃまたどうしてクン？

A ボス戦で味方のキャラが投げ技をかけられたり、気絶したりしたあとや、雪ダルマなどの特殊攻撃を受けたあとに、キャラクターが消えることがあります。この原因は、ステータス異常のせいで、短時間のあいだに頻繁にステータス異常にかかると、プログラム管理が追いつかなくなってキャラが消失してしまいやすいとのことです。ステータス異常に気をつけて戦うようにしてください。スクウェアの返答でした。



秋の大芸術祭'93

気がつくと木々たちは冬への着替えをはじめている。そして私の頬も紅葉色に染まる。そう、あなたがそばにいるから……季節は秋。

というわけで（どういうわけだ）芸術の秋。いままで発表の場がなくてたまっていたイラストを大公開。みなさんの思い入れがビシビシ伝わってくる逸品ばかりですね。採用した方には1000ガバスを進呈。ちょっと気長に待っててね。



福岡県 花塚純子

⬅これは珍しい『FFV』のミドのイラスト。



北海道 B'CANON

⬅金髪だけどファリスだ。ヘアが見えんぞ。



神奈川県 国方装備一式

⬅うむ。聞いたか坂口？ あまり殺すな。



東京都 ちょび

⬅構図も仕上がりもお見事！ 美麗ナリ。



福島県 チャチャ村山

⬆そうそう、アンデッドによく効くんだよな、ホーリーは。えっ、違う？



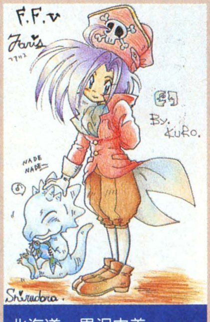
長野県 クボタリアン

⬅同じパターンで踊り娘にも挑戦してくれ。



福岡県 ノリスケ大統領

⬅あう。夢に見そうなポルターガイストね。



北海道 黒沢由美

⬅細い目のシルドラがかわいくてグッド！

ロマサガや聖剣のイラスト採用率高し

求むイラスト＆レター。イラストレーターじゃないから注意。編集部へのあて先が変更したので、それにも注意ね。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル
(株)アスキー週刊ファミコン通信
FF新聞係

Weekly Famicom Tsushin Ascii corporation 〒151-24
Toshin Bldg 4-33-10 Yoyogi, Shibuya-ku, Tokyo, Japan

噂の「スーパーストII」を大解剖するっス（その2）

今週のストタイは（この出だしは今回でスパッとやめる予定だが未定）先週の続きなのだ。つまり『スーパーストリートファイターII』の紹介をするってわけですね。で、今週の内容はと言いますと、いままでに登場したファイター12人の変更点についてお伝えしようと思うよん。

まずリュウ、ケンについて。リュウは、新必殺技のファイヤー波動拳が追加され、ケンは強昇龍拳がパワーアップしている。だが、ふたりとも空中竜巻旋風脚が放物線を描いて落ちるようになり、かなりヘナーな技と化してしまった。そんなとこ。つぎに春麗。気功拳の出しかたが溜め系に変わり、弾(!?)の射程が短くなった。また、気功拳を出すときのグラフィックがウニョーな感じに変更されている。で、ブランカは、後ろにちょっとジャンプして斜め前に飛び込むという必殺技、バックステップローリングが追加された。

もっともパワーアップしていると思われるキャラクターがザンギエフ。フライングパワーボム、アトミックスープレックスといった破壊力抜群の新必殺技が加わったうえに、なんと空中投げもできるようになったのだ。また、ハイスピードダブルラリアットが、回転数の少ないクイックダブルラリアットに変わっている。『スーパーストII』ではザンギ使いが急増しそうですな。で、残りのガイル、ダルシム、E.本田の3人は、いまのところ目立った変更点はなし。

ベガをはじめとする四天王は、いままで通常技が少なかったよね。たとえばバルログのジャンプ強キックとジャンプ強パンチが同じ技だったりとかさ。でも、今回はちゃんとボタンごとに違う技が出るようになったぞ。バルログが立ちキックをしたり、サガットがジャンプパンチをしたりするのだ。いや～、感激ですね。





⬆ケンの強昇龍拳は、拳に炎が帯びていて、当てると敵が燃え上がるのだ。いや～、カッコイイですな。
➡今回は、四天王の通常技も大幅に増えているぞ。四天王使いもちゃんとボタンを使いわけなきゃイカンよ。

全ファイターのめちゃんこスゴイ必殺技コマンドを大紹介するぞ

キャラ名	必殺技名	操作方法
リュウ	波動拳	下、右下、右と同時にパンチボタン
	昇龍拳	右、下、右下と同時にパンチボタン
	竜巻旋風脚	下、左下、左と同時にキックボタン
	ファイヤー波動拳	左、左下、下、右下、右と同時にパンチボタン
ケン	波動拳	下、右下、右と同時にパンチボタン
	昇龍拳	右、下、右下と同時にパンチボタン
	竜巻旋風拳	下、左下、左と同時にキックボタン
春麗	スピニングバードキック	下にためて上と同時にキックボタン
	百裂キック	キックボタンを連打
	気功拳	左にためて右と同時にパンチボタン
ガイル	ソニックブーム	左にためて右と同時にパンチボタン
	サマーソルトキック	下にためて上と同時にキックボタン
ダルシム	ヨガファイヤー	下、右下、右と同時にパンチボタン
	ヨガフレイム	左、左下、下、右下、右と同時にパンチボタン
	ヨガテレポート	右、下、右下か左、下、左下と入れ、同種類のボタン3つ同時押し
ブランカ	エレクトリックサンダー	パンチボタンを連打
	ローリングアタック	左にためて右と同時にパンチボタン
	バーチカルローリング	下にためて上と同時にキックボタン
	バックステップローリング	左にためて右と同時にキックボタン
E.本田	スーパー頭突き	左にためて右と同時にパンチボタン
	百裂張り手	パンチボタンを連打
	スーパー百貫落とし	下にためて上と同時にキックボタン
ザンギエフ	スクリューパイルドライバー	レバーを1回転させてパンチボタン
	フライングパワーボム	レバーを1回転させてキックボタン(遠い間合い)
	アトミックスープレックス	レバーを1回転させてキックボタン(近い間合い)
	ダブルラリアット	パンチボタンを3つ同時に押す
	クイックダブルラリアット	キックボタンを3つ同時に押す
バイソン	ターンパンチ	ボタン3つをしばらく押し、同時に離す
	ダッシュストレート	左にためて右と同時にパンチボタン
	ダッシュアッパー	左にためて右と同時にキックボタン
	バッファローヘッドバッド	下にためて上と同時にパンチボタン
バルログ	フライングバルセロナアタック	下にためて上と同時にキックボタンで壁向かいジャンプ。その後パンチボタンで攻撃
	イズナドロップ	壁向かいジャンプ後、敵の近くでレバー入力+パンチボタン
	ローリングクリスタルフラッシュ	左にためて右と同時にパンチボタン
	スカイハイクロー	下にためて上と同時にパンチボタンで壁向かいジャンプ。その後パンチボタンで攻撃
サガット	タイガーショット	下、右下、右と同時にパンチボタン
	グランドタイガーショット	下、右下、右と同時にキックボタン
	タイガーアッパーカット	右、下、右下と同時にパンチボタン
	タイガーニークラッシュ	下、右、右上と同時にキックボタン
ベガ	サイコクラッシャーアタック	左にためて右と同時にパンチボタン
	ダブルニープレス	左にためて右と同時にキックボタン
	ヘッドプレス	下にためて上と同時にキックボタン
	サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレスの直後にパンチボタン
	デビルリバース	下にためて上と同時にパンチボタン
キャミィ	スパイラルアロー	下、右下、右と同時にキックボタン
	キャノンスパイク	右、下、右下と同時にキックボタン
	アクセルスピンナックル	左、左下、右と同時にパンチボタン
T.ホーク	コンドルダイブ	ジャンプ上昇中にパンチボタン3つ同時押し
	トマホークバスター	右、下、右下と同時にパンチボタン
	メキシカンタイフーン	レバーを1回転させてパンチボタン
フェイ・ロン	烈火拳(れっかけん)	下、右下、右と同時にパンチボタン(連続3回入力可能)
	熾炎脚(しえんきゃく)	左、下、左下と同時にキックボタン
ディージェイ	エアスラッシャー	左にためて右と同時にパンチボタン
	ダブルローリングソバット	左にためて右と同時にキックボタン
	マシンガンアッパー	下にためて上と同時にパンチボタンを連打

※操作はキャラが右を向いているときのものです。

投稿作品募集だよん

※募集している作品はコスプレ部門、ハメ技&連続技どーじょー部門、町で見つけたヘボヘボ『ストII』部門(町内会の私のレポーターと内容は同じ)、『ストII』珍場面くん部門、読者のご意見くん部門、あと質問その他の部門だ。作品採用者には最高2000ガバスを贈呈するぞ。あて先は編集部ストタイ係だよん。

 この記事は開発中のバージョンをもとに作成したものなので、完成版ではゲーム内容や必殺技が変更される可能性があります。

不定期連載スペシャル

WEEKLY REPORT DEDICATED TO *Dragon Questers.* FAMITSU NOW PRESENTS…

DQ TIMES

No.51 Friday, 08, October, 1993

『II』の福引き所が見やすくなって吉

お待たせしました。『ドラクエI・II』の情報を筆頭に、『ドラクエ』の情報を満載でお届けっ!! 『II』で登場した福引き所が、スーパーファミコン版だと右の写真のようになったのだ。システム自体に変更はないが、福引きの回転する記号がメッセージ並の大きさになり、見やすくなったぞっ。

お～福引き所だ



⬆これがスーパーファミコン版の福引き所。いろんな町にあるんだろうね。

お～いろいろあるぞ



⬆きっと景品には、ゴールドカードや祈りの指輪が用意されているのだろう。

お～絵がデカイ



⬆記号がデカクなって見やすいぞ。これなら目押しがやりやすそうだね。

お～薬草だ



福引き所とは

福引き所は『II』だけにあった施設なのだ。店で何か品物を買うと、たまに福引き券がもらえて、スロットの福引きに挑戦できた。福引きに当たれば様々なアイテムがもらえ、ここでしか手に入らないアイテムもあったのだ。

これがファミコン版



⬆➡ファミコン版の福引き所。ルーレットの記号は小さかったのだ。

バックアップカートリッジってことは……

冒険の書搭載



⬆『ドラクエIII』からおなじみの冒険の書が搭載された。これもバックアップカートリッジになったおかげだ。

ファイルは3つ



⬆この写真を見てもわかるように、セーブできるファイルは『I・II』それぞれに3つ用意されている。

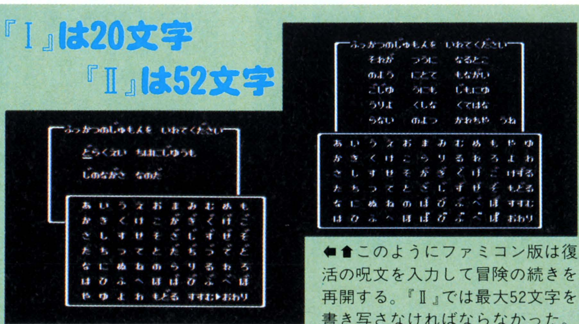
セーブ完了!



⬆セーブ完了。セーブするのに、わずか1秒もかからない。復活の呪文だと、こうはいかないよね。

王様のまえでセーブしている上の連続写真を見てわかるように、『I・II』はバックアップカートリッジ。メモリーセーブ形式なのだ。これでファミコン版の復活の呪文のように、いちいちパスワードをメモる必要がなくなり楽チンになった。第一に書き間違える心配がなくなったしね。ちなみにセーブできるファイルは3つまでだよ。

『I』は20文字
『II』は52文字

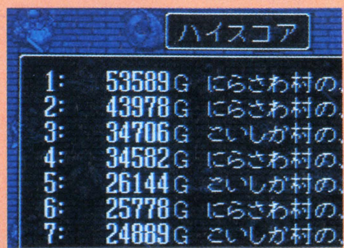


⬅⬆このようにファミコン版は復活の呪文を入力して冒険の続きを再開する。『II』では最大52文字を書き写さなければならなかった。



トルネコの大冒険 ハイスコア大募集

ドラクエタイムスでは、これから毎回『トルネコの大冒険』のハイスコアを競いあうぞっ。すごいハイスコアを出した人には、毎回ガバスを贈呈。リプレイ機能を使い、ハイスコアを出した時の最終階での冒険シーンとハイスコアのシーンをビデオテープに録画して、下の応募先まで送ろう。第1回目の締切は9月30日必着分までだぞ。だけど、応募は随時受付中。毎回締切時に集計を行ない、そのなかの上位3名に2000ガバスを進呈するよ。



⬅編集部が出した記録はコレ。これを越えるスコアを待つ。

応募先:DQTIMESトルネコ係

はみ出し『ドラクエVI』情報

ここでは、気になる『ドラクエVI』の裏情報をお届けする。8月某日、ドラクエ班隊長のハチベイ川村がエニックスを訪れたときに、『ドラクエVI』のスタッフが出入りしているのを目撃したという。残念ながら、何のために訪れていたのかは不明だ。しかし『VI』の打ち合わせをするために訪れてきたと見て間違いないだろう。いま打ち合わせをしていると言うことは、制作が順調に進んでいるみたいですな。



テレフォンショッピング情報
商品はすべて新品です!!
ディスカウント
●この売上金の一部は社会福祉団体に寄附させていただきます。あなたの電話が社会福祉
コーナー番号1 電気製品コーナー
申込み商品番号 11
SONY 3時間撮り 8ミリビデオ
録画・再生ハイエイトビデオカメラ
新開発の手振れ補正機能や20倍デジタルズーム。場面の変わり目や撮影シーンを面白く演出する楽しく遊べる機能がいっぱい。
CCD-TR2(アクセサリーキット付)
90% OFF
標準価格230,000円の品
23,000円
1名様限り
SHARP スーパーファミコン内蔵テレビ
申込み商品番号 12
テレビもゲームも楽しめる1台2役。
21G-SF1(21型)
標準価格 133,000円の品
90% OFF
13,300円
1名様限り
コーナー番号2 趣味・趣向品コーナー
申込み商品番号 21
任天堂 スーパーファミコン
すばらしい映像とステレオサウンド。
同梱品：本体1台、専用コントローラ2個
90% OFF
標準価格24,272円の品
2,500円
10名様限り
申込み商品番号 22
NEC PC Engine DUO-R
CD-ROMゲームマシン。
スーパーCD・ROM2ソフト、CD・ROM2ソフト、Huカードソフトはもちろん、音楽CDまで楽しめるマルチゲームマシン。
標準価格39,800円の品
3,980円
90% OFF
5名様限り
申込み商品番号 23
セガ メガドライブ2 & メガ・CD2
標準価格 42,600円の品
4,260円
90% OFF
5名様限り
申込み商品番号 24
SNK NEO・GEO
大容量のソフトが売りのゲームマシン。100メガショック!
90% OFF
標準価格48,800円の品
4,880円
5名様限り
申込み商品番号 33
Panasonic ビジネス おたっくす
90% OFF
標準価格218,000円の品
21,800円
1名様限り
KX-FN220CL
休日や夜間に記録紙が切れても、テープが受信します。
★今回のセール期間
本日より10月23日(土)まで
申込み電話番号
☎0990-344-200
この通話は通話料の他に情報料が6秒10円かかります(約3〜6分の通話時間が必要です)
毎日何時でもお申込みOK!
右記をよく読んでからおかけ下さい。

★★★★★★★★★★★★★★

ケタ外れのこの安さ!!

に役立ちます。

コーナー番号3 OA機器コーナー

NEC 98MATEセット

申込み商品番号 31



ウィンドウ環境での利用に最適。ハイコストパフォーマンスを実現した98MATE。

- PC-9821Ae/U2(本体) 標準価格 358,000円
- PC-KD1522(15"カラーディスプレイ) ………標準価格 99,800円

合計標準価格 457,800円の品

90% OFF

45,780円

1名様限り

申込み商品番号 32 Apple Computer

Macintosh LCIIセット



カラーグラフィックス、QuickTimeなど、Macintoshのさまざまな可能性に触れてみたいという方におすすめです。

- Mac LCII(4MB、52MB HD) ……………………標準価格 323,000円
- 12"カラーモニター……標準価格 100,000円
- LC用コプロセッサー…標準価格 28,000円
- LC用512KB VRAMキット 標準価格 26,000円

90% OFF

合計標準価格477,000円の品

47,700円

1名様限り

毎日24時間受付!

●但し、18歳未満の方はお申込みは出来ません。18歳未満の方は、お父さん、お母さんに申込みをしてもらってください。

注意とお願い

- 1回の電話で何回でもお申込み頂けます。当選発表は暗証番号で行います。
- 当選者は申込み時の①暗証番号②会員番号が一致しないと当選者とみなしません。又、同一者が何人も出てきた場合は無効とします。
- 18歳未満の方の申込みはご遠慮ください。
- 当選者は上記の①〜⑤の登録事項を記入して封書又はFAXでお送りください。
- 当選者はこの価格の他に、消費税+運賃がかかります。

電話申込み方法

(登録の方法)

ダイヤルQ2ですので、一部つながらない地域もありますのでご了承下さい。通話料の他に情報料が6秒10円かかります。

■プッシュ回線、ダイヤル回線どちらの電話機からでもご利用になれます。

■電話がつながりますと、コンピューターがご案内しますので、案内に従ってプッシュホンのボタンを押しながら登録していく方法です。

■下記の順でご案内しますので、あらかじめメモの用意をして電話お申込み下さい。

1 0990-344-200
メモの用意をして電話してください。
電話する前に御希望の商品を決めておき、必ず電話申込表にご記入ください。

2 冒頭ガイダンス
あなたの電話機がプッシュ式か、ダイヤル式か確認しますので「ピッ」のあと#を押してください。
番組案内、操作説明が流れますので、必要があればメモしてください。

3 初期ガイダンス 番号自動発行 番号入力
暗証番号、会員番号を発行します。「2」を押してください。(既に会員番号をお持ちの方も「2」を押してください。)
定期的にデータを取るため、暗証番号、会員番号を機械より取り出すことがあります。当選者発表あるいは、再度申込みされる場合は、初期ガイダンスに従って、暗証番号、会員番号を新しく登録してください。(すでに登録ずみの番号は保管されています。)

4 商品メニュー選択
あなたの希望商品種類を電話ボタン1桁で押してください。例えば、電気製品コーナーなら「1」です。

5 商品申込・商品提供・当選者発表
商品の申込みを希望する方は「1」を押して商品を選んでください。商品を提供したいという方は「2」を選択して商品内容などを録音してください。当選者発表は「3」を選択してください。

6 商品説明・お申込み
あなたの購入希望商品のところで「2」を入力します。尚、「1」を入力すると次の商品説明に移ります。また、別のコーナー購入希望の方は「5」をダイヤルしてください。説明4番にもどります。

7 録音・登録終了
商品申込みをされた方は、メッセージを録音していただきます。録音が終了しましたら、「7」をダイヤルして確認、もしくは「3」をダイヤルして訂正、OKであれば「9」をダイヤルしてください。「9」をダイヤルしますと登録終了です。

当選者発表
前回の商品購入権獲得者を暗証番号で商品申込みの中で発表します。当選された方は、はがきに住所、氏名、あなたの暗証番号、会員番号、商品番号をご記入の上御連絡ください。
尚、申込み締切日を過ぎますと暗唱番号、会員番号が抹消されますので、当選発表をお聞きになる際は、新たに番号を作り5まで進んでください。

■電話申込み控カード 申込日 月 日

1 暗証番号/	□□□□□	●あなたに5ケタの数字で暗証番号をお知らせしますので必ずメモしてください。
2 会員番号/	□□□□	●あなたに4ケタの数字で会員番号をお知らせしますので必ずメモしてください。
3 住所/		●あなたのご住所を録音してください。
4 氏名/		●あなたのお名前を録音してください。
5 商品番号/	□□	●あなたが購入ご希望の商品番号を録音してください。 ●登録完了して、まだ他の商品を申込みしたい場合は2ボタンをプッシュすれば、初期ガイダンスに戻ります。

■抽せん発表は各コーナーの最後に発表します。

■注意:インフォメーションではショッピング申込みの受付、抽選発表の案内は致しませんのでご了承ください。

購入希望者当選番号発表日

☎0990-344-200

申込み締切りは2回あります。従って当選発表も2回あります。

●申込み者多数の場合は、それぞれ2回に分けて抽選の上購入者を決定します。
申込みと同じ「0990-344-200」の電話番号にてご案内致します。

第1回目発表	10月8日(金)までの申込みを対象に—	10月14日(木)▶10月20日(水)
第2回目発表	10月23日(土)までの申込みを対象に—	10月28日(木)▶11月3日(水)

■お問合せは… 月〜金、AM9:30〜PM4:30
TEL.03-3292-0133 FAX.03-3292-0134
■提供:株式会社インフォメーション・ネットワーク・サービス(INS)
〒101 東京都千代田区神田司町2−15−1 パレヤソジマ202

ASCII

〈前作の3倍に広がった冒険の世界〉

●広大な地上フィールドには、森林、山脈、市街地、墓所などの拠点が点在し、冒険者を待ち受けています。

●ゲームクリア後も楽しめる、おまけダンジョンも用意しました。

〈クエスト制によるシナリオ重視の冒険〉

●宿屋や寺院などから与えられる数々のクエストによって、展開する壮大なストーリーと謎解きが続々と登場します。

〈スケールアップしたゲームシステム〉

●新たにドラコン、フェアリーなどを加え、登場する種族は全部で10種類になりました。男女の性別の選択が可能です。

●女性キャラクターでしかなれないバルキリー、楽器を奏でて、その音色を呪文のように使いこなすバードなどを加え、登場する職業は全部で12種類になりました。

●呪文体系も新たにアルケミスト系呪文が登場し、僧侶、魔法使い系と合わせて３系統合計89種類を用意しました。

●通信ケーブル、または外伝Ⅰ・Ⅱに登場するアイテム「転生の書」を使えば、外伝Ⅰ・Ⅱから外伝Ⅲへのキャラクターの転生が可能です。また外伝ⅢからⅢへの転送も可能です。

キャラクターの転生、転送には、通信ケーブルと本体2台と、転生の場合は外伝Ⅰ・Ⅱと外伝Ⅲのソフトが各1本、転送の場合は外伝Ⅲのソフトが2本必要です。

〈ファン待望の２種類の対戦モード〉

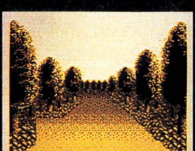
●ファンの要望の強かった通信ケーブルを使用したふたりでの対戦プレイを実現しました（対戦にはソフト2本が必要です）。

●「直接対戦モード」：プレイヤーの育てたキャラクター同士の４人対４人の直接対戦です。呪文や特殊攻撃などのバリエーションによって、レベルに関係しない、戦略的な戦闘が楽しめます。対戦に勝った場合は相手のキャラクターひとりかアイテムをもらうことができます。

●「迷宮対戦モード」：対戦用に用意された迷宮でおこないます。1P、２Pと２つのモードがあります。

１Ｐモード：迷宮内にランダムに配置されるモンスター４グループを５分以内に倒し、出口から脱出します。みごとクリアすると残り時間に応じて経験値が手に入ります。初心者の練習用、序盤の経験値稼ぎに最適です。

２Ｐモード：プレイヤー同士の対戦です。お互いにモンスター４グループを配置し、相手側のモンスターを30分以内に倒し、出口から脱出すると残り時間に応じた経験値が手に入ります。また相手プレイヤーを見つけ出し、戦闘して勝った場合は「直接対戦モード」と同様に、相手のキャラクターひとりかアイテムをもらうことができます。



地上シーン　森の奥には何が…



モンスターとの戦闘シーン。



ファン待望の対戦シーン。

ゲームボーイソフト　ウィザードリィ・外伝Ⅲ

好評発売中!!



標準小売価格

¥5,150（税込）

対戦型
1人でも遊べます

4メガROM+バッテリーバックアップRAM(256K)

この広告は立体に見えます。
より目の要領で人物の上の点がひとつになるようにしてお楽しみ下さい。



Wizardry®

ウィザードリィ・外伝Ⅲ 闇の聖典
~SCRIPTURE OF THE DARK~



Nintendo GAME BOY

早い者勝ち！ お店に急げ！

ウィザードリィ外伝・Ⅲ発売記念キャンペーン
「マーフィー君を探せ！」

ウィザードリィ・外伝IIIの発売を記念して現在制作中の外伝IIIグッズを毎週300名、5週間連続で合計1,500名にドーンとプレゼント。応募方法は下の問題の答えをハガキに書いて送ってくれればOK！その週の抽選にもれたハガキは、自動的に次週の抽選に繰り越されるので、最高でチャンスは5回！つまり早く送ってくれた人の方が有利というわけ。
さあ、テクニック満載の攻略本を、フルオーケストラによる迫力サウンドのCDを、はたまた門外不出のテレホンカードやモンスターカード＆イメージポスターセットを手にする幸運な冒険者は誰か？みなさんのご応募をお待ちしています。

◆問　題
ウィザードリィ・外伝IIIに登場するモンスター「マーフィーズゴースト」が出現する墓石にはどんな文章がきざまれているでしょうか。全文を正確にお答え下さい。（ヒント：彼は城から東に進んだところの墓場のどこかにいます）

◆賞　品
ウィザードリィ・外伝III	ＣＤ	100名	日本コロムビア(株)による提供
ウィザードリィ・外伝III	特製テレホンカード	300名	
ウィザードリィ・外伝III	公式ガイドブック	100名	アスキー出版局による提供
ウィザードリィ・外伝III	イメージポスター＆モンスターカード(20種)セット(特製ケース入り)	1000名	

◆応募期間
93年9月25日～10月31日（当日消印有効）
※期間中の各土曜日までの到着分をその週の抽選対象とし週単位で抽選と発送を行ないます。

◆応募方法
官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、商品購入日と「問題の答え」をはっきりと記入して、下記住所までお送りください。

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10　トーシンビル
株式会社アスキー　ESD販促室「マーフィー君を探せ！」係
※応募はおひとり一枚に限ります。

◆当選の発表
当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。賞品によっては抽選の時点で発売されていないものもあります。その賞品については発売後の発送となります。また希望する賞品の指定はできませんのでご了承下さい。

ファン待望のオーケストラ・アレンジCD登場！
「ウィザードリィ・外伝III 闇の聖典」作曲・編曲　藤原いくろう
日本コロムビア(株)より10月21日発売予定!!　価格2,800円(税込)

迷宮にひそむ謎を完全解析！対戦テクニックも満載！
「ウィザードリィ・外伝III公式ガイドブック(仮称)」
月刊ファミコン通信編集部責任編集
アスキー出版局より9月24日(金)発売予定!!　予価800円(本体771円)

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10トーシンビル　**株式会社アスキー**

金華
ファミ珍楼
御商談・御会席
創業於平成四年七月二十四日

ペプシ愛飲普及委員会 その真実の姿とは

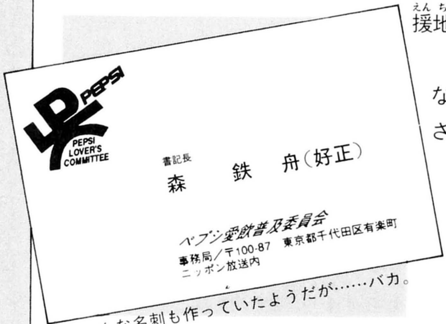
2週に一度、半年近くにわたりペプシの宣伝普及活動をしていたペプシ愛飲普及委員会。最近姿を見ないなあ、なんて思っていたら、先週はいきなりまるまる1ページも使って"海辺でペプシ!"なんて騒いでいたし、おーい、おまえらいったいなんなんだ。というわけで書記長を名乗る森鉄舟を問い詰めてみたのだ。

ねえ、そもそもペプシ愛飲普及委員会ってなんなのさ。

「そもそももなにも、読んで字のごとし。定時連絡で読者諸君にくり返し説明したように、ペプシを愛する者による自発的なペプシ支援地下組織である」

だから、その演説口調はやめなさいって。だいたい、おまえさん、書記長を名乗っているクセにペプシじゃなくてミネラルウォーターばっかり飲んでるじゃないの。

「なにを言う! 私は書記長。これはペプシ」



⬆こーんな名刺も作っていたようだが……バカ。


⬆久保こーじ委員長と根岸秘書のツーショット。久保委員長はゲームも大好きで、『ゼルダ』や『マリオ』を連破しているのであった。

わかったわかった。でさ、久保委員長、とか根岸秘書、なんて人たちもいたようだけど、彼らは何者なの? やっぱしペプシの関係者かなにか?

「なにを言う! 久保委員長は作曲やアレンジで名を知られたかた。観月ありさ嬢の曲も手掛けており、言ってみればHe is musician、なんザンス、サイザンス。オーケー!?」

おーい、演説のつぎはトニー谷かよ? 忙しい奴だなあ。

「アーンド、根岸秘書はニッポン放送の局アナ。『早起き1番! 山本元気がんばりま～す!!』なる朝の5時からの番組に出ているザンショ。知らないザンスか?」

知るも知らないも、そんな時間に起きていないって。

んで、今後はどーするんだい? 定時連絡はもう終わったんだよね。

「ノープロブレム。ミーは書記長。ちゃんと考えはあーる」

だからどんな考えさ。

「だから考えはあーるあーる」

あー、もういい、もういい。


⬆先日のバーベキュー大会でのひとコマ。なかに入っているのは幹部のひとり。29歳・既婚である。

ついにしましたお引っ越し

週ファミ編集部移転:牛どん禁止令の衝撃!

編集部の引っ越しが、9月20日、ようやく完了しました。写真を見てもらえばわかるように、こんどの建物はやたらにデカイです。編集部のスペースも、もちろんヒロイ。そのなかで、あいかわらず我々は忙しげに編集作業をしております。しておるんですが、問題もないわけじゃありません。

どういうわけだか、今度の初台駅周辺には、食事できる店が少ないのです。しかも少ないうえ、時間に不規則な編集稼業に必要不可欠なファーストフードの店がほとんどない。あるのは新社屋から100メートルほど離れた交差点に立つ某牛どん屋くらいというていたらく。ところが、この牛どんが編集部内持込み禁止になったからタマりません。なぜこのようなことになったのでしょう。


⬆このビルの4階に編集部がある。月刊ファミ通やアスコミも同じフロア。ちなみにポーズをとっているのは初台でもペプシだよん! と浮かれる森鉄舟。一生やってなさい。

「そうなんだよね。統轄部長の個人的好みにより持込み禁止だって。持ち込んだヤツは厳罰に処するとか言っているよ」(浜村通信)

統轄部長とはあの東府屋ファミ坊のこと。そりゃ、あの人は"グルメ"ですからねえ。あの強い匂いには耐えられないかも知れません。ではこの件について編集部員はどう感じているのか、街の声をいくつか拾ってみました。

「明鏡止水の心境です。仕事能率15パーセントダウン」(うすば羽田)

「牛どんは臭いからとーぜんでしょう。しかし腹が減ったらオレは喰うけどな」(鈴木ドイツ)

「いーじゃん、店で喰ってくれば。でもこっそり持ち込むのもスリルがあっていいかも。牛どんのフリをして親子どん持ち込むとか」(バカタール加藤)


⬆初台某ビル全景。1階に某銀行が……。窓口嬢と仲良くなるぞ! とみな期待。

編集部移転にともなって噴き出たこの問題、これまで編集部員の8割が、忙しさから買い喰いをしているというデータもあり、解決までには時間がかかりそうです。

CNNデイウオッチ(ウソ)。

クイズ!脳天逆おとし 8月20/27日号当選者

●北海道 高橋博幸
●東京都 増田義雄
●岩手県 宮川直樹
●京都府 村尾典彦
●東京都 小林優子
●大阪府 渡辺和也
●埼玉県 一瀬美雪
●埼玉県 増子裕幸
●三重県 辻井伸弘
●鹿児島県 永田潤一

クイズ!! の～てん逆おとし SAKA

ROUND 107

聖剣伝説2

魔法の名前を捜し出せ

問題 もうすっかりおなじみ、今週も『聖剣伝説2』から出題。前回は簡単に解けたという人も頭を悩ます超難問!! 右のパズル面にはゲーム中の魔法14種類が隠されているぞ。言葉の並びはタテ、ヨコ、ナナメ、上下左右どちらから読んでもいいし、同じ文字を何回使用してもいいぞ。残りの文字を組み合わせてできる言葉はなに?

ラ	ン	ウ	ダ	ド	ー	ピ	ス
ズ	ー	リ	フ	レ	ッ	シ	ュ
サ	ク	バ	ー	ス	ト	ミ	ラ
イ	イ	イ	ウ	ク	ポ	ツ	マ
レ	ッ	ブ	テ	エ	シ	イ	ナ
ン	ク	ロ	フ	ユ	イ	ラ	ト
ス	プ	ア	ブ	リ	ー	ブ	ー
ア	シ	ッ	ド	ス	ト	ー	ム

先週の答え

ポトスムラ

ル	ー	ム	ガ	ー	タ	ー	エ
ジ	ヤ	ツ	ハ	モ	ー	グ	リ
タ	ー	ミ	テ	フ	キ	バ	ニ
ワ	ツ	ポ	ン	ラ	ニ	ド	ー
マ	ツ	ラ	デ	パ	メ	ラ	ス
エ	ス	ツ	イ	ポ	ポ	ト	ム
ジ	プ	リ	ム	デ	ナ	ボ	ネ
カ	ル	サ	ル	タ	ト	ブ	ス

応募のきまり

魔法。ああ、なんて美しい響きなんだろう。イヤミな奴を雪だるまにしてやったり、授業に変わり身を行かせたり……。などと妄想にふけるのはやめよう。さあ、答えのわかった人は、はがきに書いて、10月8日号クイズ!脳天逆おとし係に送ってくれ住所、氏名、年齢、職業、電話番号を忘れずに。締切は9月30日。当日消印も有効だぞ。

賞品について

今週も正解者のなかから抽選で10名に、全国共通おもちゃ券をプレゼントするぞ。しかし、当選したからといって、大事にしまっておいてはイカンぞ。お金とこの賞品は使うためにあるのだ。などとぬかしているため、貧乏にあえぐ毎日だ。悲しいぜ。

INFORMATION インフォメーション

CGコミック『武』をプレゼントしちゃうぞ

『コブラ』など、ハードボイルドなSFコミックの作者、寺沢武一氏と言えばみんな知っていると思うけれど、彼がコンピューターを使って作成したフルカラーコミック『武』が、スコラから1500円で発売されるのだ。パソコンのマッキントッシュを使って作成されたこの本には、コンピューターグラフィックスを使った美しいシーンがたくさんある。この本の発売を記念して、読者3名様に大プレゼントするのだ。欲しい人はいそいで、〝武ちゃんの本がほしいよ～〟係まで応募してね。待ってるよ。

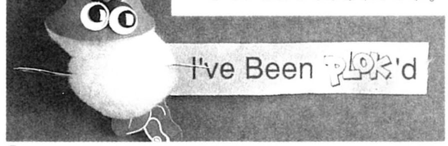


⬅寺沢武一氏ならではの、セクシーな美女も当然多数登場するぞ。

かわいいプロック人形をプレゼントするのだ

旗が大好きなプロックが、奪われた旗を取り戻すために戦うというコミカルアクションゲーム『プロック』。このゲームの販売促進用に、アクティビジョン・ジャパンでは、かわいいプロックの人形を作成したのだ。このプロック人形を10名様に、プレゼントしちゃうぞ。プロックちゃんかわいい～、もう絶対絶対欲しいよ～んという人は、いますぐ〝プロック人形欲しいよ～ん〟係まで応募してね。

⬅旗が大好きなプロックだけあって、ちゃんと体に大きな旗(?)をつけているところがかわいいね。



©TRADEWEST. LICENSED TO ACTIVISION

CG恐竜ポスタープレゼント

ビジュアルサイエンス研究所から、コンピューターグラフィックスによる恐竜ポスターが発売されるぞ。ポスターは、ティラノサウルス、ブラキオサウルスの2種類で、2枚組セット(送料含)2500円で発売されるのだ。発売を記念して20名のかたにティラノサウルスのポスターをプレゼントするので、欲しい人は、いそいで、はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を必ず明記して、〒101 東京都千代田区神田駿河台2-10-6お茶の水Sビル、株式会社ビジュアルサイエンス研究所(☎03-5280-8183)まで応募しよう。



⬆巨大なものを畏怖するのは、生き物の本能なのかもね。

URANAI



今週の運勢 9/27[月]→10/2[日]

1月生まれ 自重運。人にさからわず、笑顔が大切。週末は冷静沈着な判断が必要。勉強にはじっくり取り組もう。スポーツは球技全般が吉。金銭運はケチケチするとき。2と7、紫とエンジ色、赤玉、絵画、火曜と土曜が吉。

2月生まれ 心身ともに疲れやすい。人に奉仕したり、見えない所で努力せよ。登山が良い。健康面はストレスから肌荒れに注意。異性運は過剰な期待をしないこと。1と6、黄色と黒、文房具、知恵の輪、水曜と日曜が吉。

3月生まれ 急がずひと休み。紛失物や忘れ物にご用心。家庭では階段の段差に注意。金銭運は停滞。足腰の疲れがある。異性運はひとり寂しく相手のことを思うとき。1と6、茶色と青、靴、ひょうたん、月曜と金曜が吉。

4月生まれ くもりのち晴れ。悩みごと解消。ただし、新規のことはうまくいかない。勉強はグーンとアップの兆し。ゴルフやボーリングが吉。金銭運は交際費が増えそう。4と9、緑とエンジ色、文鎮、鈴、水曜と金曜が吉。

5月生まれ 家庭生活は順調。団らん、会話などがはずむとき。週末に訪問客あり。バドミントンやピンポンが良い。金銭運は小吉。異性運は刺激的な人と知り合いに。3と8、黄色と青、手紙、チケット、木曜と日曜が吉。

6月生まれ 社交面好調。友人との交際に時間をとられそう。リーダーには従うべし。サッカーや野球などの人気スポーツが吉。健康面ではカゼをひくが、なんとかなる。3と8、黒と紺色、歯ブラシ、月曜と金曜が吉。

7月生まれ なにごとも慎重に。週なかばに心躍ることがあるが、軽はずみは避けるように。砲丸投げが良い。家庭ではケジメを大切に。金銭は大散財の可能性あり。4と9、白と黒、ミニカー、ミニボトル、火曜と木曜が吉。

8月生まれ 趣味やしたいことができる。エンジョイして交際面もなごやかに。勉強は予定で精いっぱい。健康面は歯とのどに注意。異性には上手にアプローチしよう。5と10、灰色と黄色、貯金箱、土曜と日曜が吉。

9月生まれ 積極方針が吉。自分で切り開くこと。単車のスピードに注意。ジョギングやマラソンが良い。家庭では朝方が吉。異性のシリを追いかけるなら電話で攻略しよう。2と7、赤と青、稲穂、楽器、火曜と日曜が吉。

10月生まれ 好きなことをやりたいが、まわりに反対の声あり。自分の背中に目を向けてみよう。金銭運は下降気味。好きな異性に好きと言えないもどかしさが。4と9、白とオレンジ色、帽子、アルバム、木曜と金曜が吉。

11月生まれ 自分の信念で歩むとき。友人とのあいだは、ソフトムードでいこう。勉強は目標に合わせて進める。金銭運は小吉。家庭ではマジメが成功のもと。5と10、黄色と灰色、レコード、ハンカチ、月曜と金曜が吉。

12月生まれ 着実なペースで努力を続けよう。変なウワサや批判はプラスにならない。ウェイトリフティングやサイクリングが良い。異性運は女性リードが吉。5と10、青と緑、ボールペン、ラジオ、木曜と日曜が吉。

難問、疑問、悩み事。福田先生の占いは、よろず相談を受け付けてまーす！

迷える子羊救済

私は自分では覚えていないのですが、毎晩のように悪夢にうなされているらしいのです。どうも人と争っているらしいのですが、どうすれば直るのでしょうか。

（東京都　サラトガ）

体質により、夢をよく見るタイプとまるで見ないタイプがあります。あなたは夢見るタイプなのです。毎晩うなされるのは、その悪夢で追いつ追われつしている恐怖感のせいです。走ったり、空を飛んだりという内容のもので、精神分析すると、自分の希望や本音を現実に求めているときに、それが夢として表われているわけです。特に否定する必要はありません。あなたのデリケートで感受性に富み、思いつめる性格を背景にこれらの夢が表われるのですから。結婚するまで、だいたいあと5年くらいは、この夢を見るでしょう。

●黙ってすわればピタリと当たる……福田先生の占いのすごさはみんなもよく知ってるよね

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



一 自分はひとつのことに熱中することができません。こんなままでは将来、職業を転々としそうで、とても不安です。ライガーさんはプロレスという職業を、ずーっと続けていますよね。どうかその秘訣を教えてください。

香川県　メテオはやめてお　18歳

良 それはキミがまだ自分が本当に好きなものをみつけていないからだよ。本当に好きだったら、どんなに苦しくてもやり続けることができるハズだ。私もプロレスが嫌いだったら、いつ大ケガをするかわからない仕事を続けてはいないよ。キミはまだ18歳だろ？だったらいろんなことをやったり飽きたりして、本当に好きなことをみつけるのがいいな。

都 ぼくはいま、恋のことで悩んでいます。じつはこのまえ、とくに意識していなかった女の子から「好きです」と告白されました。ぼくは受験生なので、そういうことで時間を割かれたくはないのです。彼女の心を傷つけないようにぼくのことを忘れさせる方法はないでしょうか？　あればぜひ教えてください。

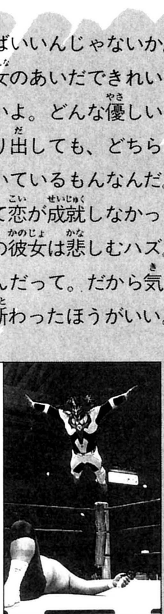
兵庫県　しゅん

不 贅沢な悩みだな。要はその女の子に嫌われたらいいんだろ？　だったら目の前でウンコでもすればいいんじゃないか。だいたい、男と女のあいだできれいな別れなんかないよ。どんな優しい言葉で別れを切り出しても、どちらかが絶対に傷ついているもんなんだ。キミの場合だって恋が成就しなかったら、きっとその彼女は悲しむハズ。そういうもんなんだって。だから気にせずハッキリ断わったほうがいい。

若いうちの挫折だけが人生の教訓になる！

獣神に訊け！

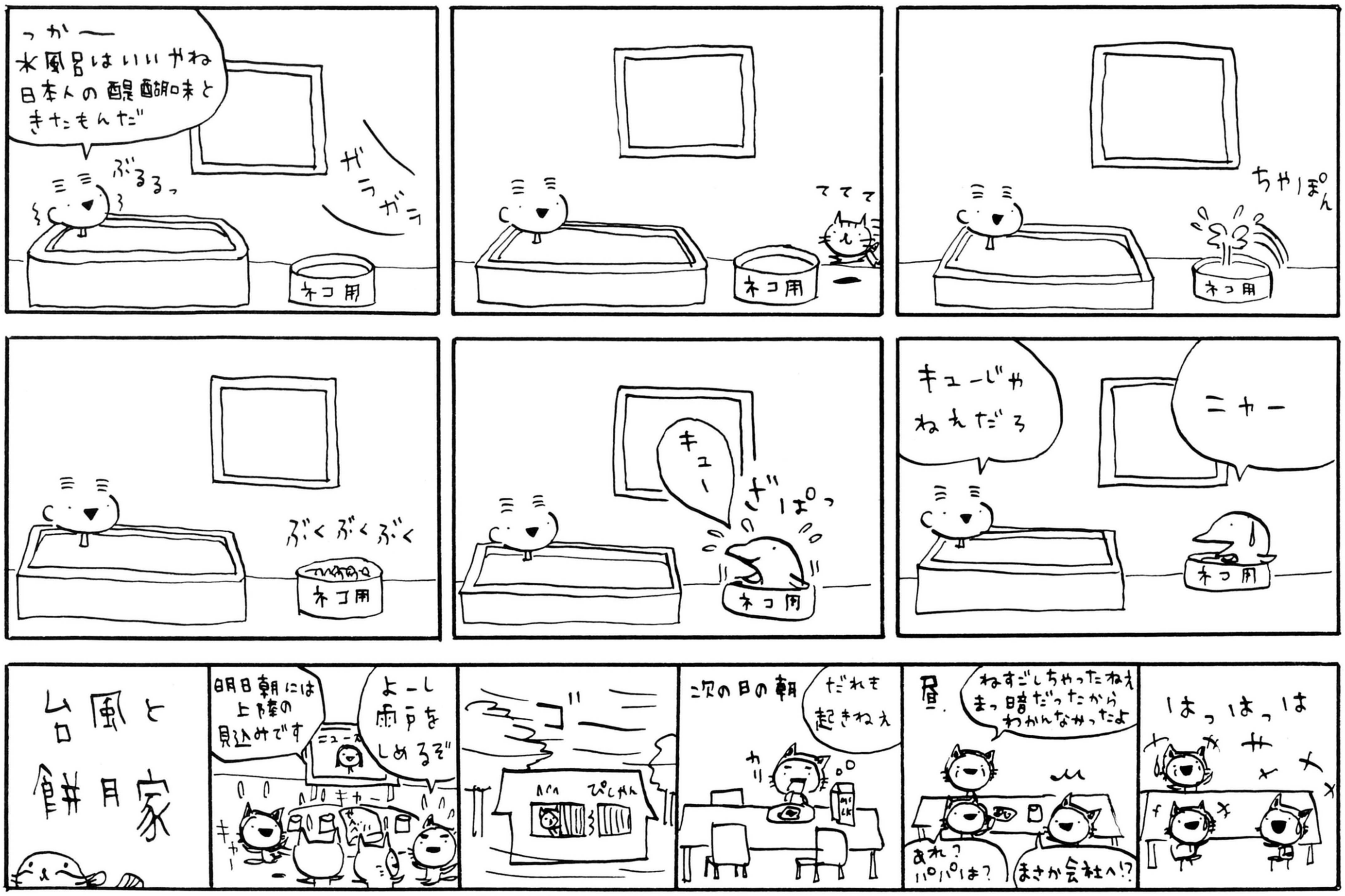
獣神サンダーライガーがキミの悩みにジャストミート。あて先は編集部ライガー係だ。採用者には1000ガバスを贈呈。またポイントが20たまると、試合に招待するぞ。



作者（女子高生だってよ）へのお便りは、編集部「あんこちゃん」係まで

ドラネコシアター

餅月あんこ



最新式、香山のゲーム療法その④

さて、実践と同時進行でお届けしているゲーム療法入門。比較的ルールが簡単な『マリオ』を病院で始めた話なんだけど、みんなひたすら右から左に疾走するだけで、なかなかブロックをどついてキノコを出してくれないの。ダッシュとかジャンプとかはだいぶん、うまくなってきたんだけどなあ。

……でも、これってマリオ特訓教室じゃないんだよね。あくまでゲーム療法なんだから、これをやりながらふだんの診察はできない心の交流をしなければ意味がないのであった。

ところで、いままで私が病院で患者さんといっしょにやって、最も“うーん、効果があった”と実感したゲームはなんだと思いますか？　それは、『オホーツクに消ゆ』。やっぱ、アドベンチャーならゲーム初心者もゆっくりできるし、あれは設定もけっこう現実的でなじみやすかったし（炉端焼き屋のシーンでは演歌なんかかかっちゃったりしてね）、ルールも簡単でしょ。“バラバラになりかけた心を、ゲームの進行に重ねながらゆっくり組み立てなおしている”っていう実感が得られましたよ。



イラスト：二木志乃

まあ、いまも『オホーツク』でいいんですけどね、なんとなくスーファミやりたいでしょ。すると、アドベンチャーがなくて困っちゃうんです。

みんなはまだ『マリオ』を楽しむというレベルに達していません。とにかく“少しでも速くゴールへ”という感じで突っ走っちゃうから。このあいだもちょっと書いたんだけど、病院に来るゲーマーって早解きの達人が多いんだよね。エネルギー消費最小限の道を直観的にわかっちゃうんじゃないかな……と思うほどです。それはゲームなら長所だけど、ふつうの人生においては気持ちに遊びがなくなって不自然に緊張しちゃったり、という症状に結びついてしまうような気がします。RPG早解き専門のハミ通編集者なんか、ちょっと注意したほうがいいかもね!?



かやまりか：ゲームを利用した精神療法を現在も進行中。全開バリバリの香山先生へのお便りは「香山リカ」係まで。

今週の目玉商品

各先着30名様に限ります。(ひとりにつき1台)



ネオジオ本体
標準価格 48,800円
販売価格 **33,800円**



メガドライブ＋1
標準価格 27,000円
販売価格 **6,980円**

通信販売 チャドランニュース



次回掲載は10/15発売号です

新作ソフト3カ月前より予約OK！チャドランの商品はすべて新品です。

新作ソフト予約受付中

新作ソフトオール２割引(一部商品のぞく)

日付	機種	商品名
10月1日再販	SF	パチンコ物語
10月1日新作	MD	シャイニングフォースII
10月5日再販	SF	スーパーファミリーテニス
10月8日新作	SF	スーパー競走馬 風のシルフィード
10月15日再販	SC	ゼロヨンチャンプII
10月15日新作	SF	Suzuka 8 hours
10月15日新作	MD	コラムスIII
10月20日再販	SC	ラングリッサー
10月20日新作	SC	真・女神転生
10月21日新作	GB	テトリスフラッシュ
10月22日再販	SC	卒業
10月22日新作	SF	らんま1/2朱猫的秘宝
10月29日新作	SF	アクトレイザー２
10月29日新作	SF	将棋 風林火山
10月29日新作	SF	龍虎の拳
10月29日新作	SC	悪魔城ドラキュラX
10月29日新作	SF	クラシックロード
11月19日新作	SF	バトルマスター
11月26日新作	SF	餓狼伝説２
11月26日新作	SF	実戦パチスロ必勝法
11月予定新作	NG	餓狼伝説 スペシャル

スーパーファミコン

商品名	標準価格	販売価格
ウイニングポスト	¥12.800	¥10.200
エキゾーストヒート2F-1ドライバーへの軌跡	¥9.800	¥3.980
SDガンダムII	¥8.800	¥7.000
エストポリス伝記	¥8.900	¥7.100
F－ZERO	¥6.796	¥4.980
NBAオールスターチャレンジ	¥8.800	¥2.980
NFLフットボール	¥8.800	¥7.000
エルナード	¥9.600	¥3.980
大相撲魂	¥9.000	¥3.980
大仁田厚 FMW	¥9.800	¥3.980
弟切草	¥8.544	¥6.800
課長 島耕作	¥9.800	¥7.800
キャプテン翼IV	¥9.700	¥4.980
くにお君のドッジボール	¥9.600	¥6.980
クレヨンしんちゃん	¥9.500	¥4.980
GOGOドッジリーグ	¥7.800	¥6.200
ゴーストスイーパー美神	¥8.800	¥7.000
コンバットライブス	¥9.300	¥1.980
ザ・グレイトバトルIII	¥8.700	¥5.980
サラブレッドブリーダー	¥9.700	¥7.780
GP－1	¥8.800	¥7.000
Jリーグサッカープライムゴール	¥8.500	¥6.800
ジョジョの奇妙な冒険	¥9.500	¥3.980
シルヴァサーガII	¥9.800	¥4.980
神聖紀オデッセリア	¥9.500	¥7.600
大戦略エキスパート	¥11.800	¥9.400
大爆笑 人生劇場 青春編	¥8.800	¥5.980
スーパー伊忍道	¥11.800	¥1.980
スーパーエアーダイバー	¥8.900	¥6.980
スーパーF－1サーカス2	¥9.500	¥7.600
スーパー競馬	¥9.700	¥7.780
スーパー三国志III	¥14.800	¥11.800
スーパースコープ	¥9.515	¥5.980
スーパーニチブツ麻雀	¥8.800	¥5.980
スーパー信長の野望 全国版	¥8.800	¥7.000
スーパーテトリス２	¥8.500	¥6.800
スーパーファミスタ2	¥7.900	¥6.300
スーパーファミリーテニス	¥7.900	¥6.300
スーパーフォーメーションサッカーII	¥8.500	¥4.980
スーパーパワーリーグ	¥9.500	¥7.600
スーパープロ野球スタジアム	¥8.641	¥6.900
スーパーボンバーマン	¥7.800	¥5.980
スーパーマリオカート	¥8.641	¥6.900
スーパーマリオコレクション	¥9.515	¥7.680
スーパーマリオワールド	¥7.767	¥6.200
スターフォックス	¥9.515	¥2.980
ストリートファイターII	¥9.800	¥3.980
ストリートファイターIIターボ	¥9.980	¥6.980
聖剣伝説２	¥9.800	¥6.980
戦国伝承	¥8.800	¥7.000
全日本プロレス	¥9.800	¥5.980
ソードワールド	¥9.800	¥4.980
ソニックウイングス	¥8.900	¥4.980
第３次スーパーロボット大戦	¥9.800	¥7.800
ダライアスフォース	¥8.800	¥7.000
WWFロイヤルランブル	¥9.800	¥3.980
超戦士 IN 闘強導夢	¥9.800	¥7.800
ドラゴンクエストV	¥9.600	¥7.680
ドラゴンボールZ 超武闘伝	¥9.800	¥4.980
トルネコの大冒険	¥9.600	¥7.680
ナイジェルマンセル F-1チャレンジ	¥8.800	¥7.000
バトルドッジボールII	¥9.600	¥3.980
早指し二段森田将棋	¥14.800	¥11.800
遥かなるオーガスタ２	¥9.900	¥7.900
美少女戦士セーラームーン	¥9.800	¥7.800
ヒューマンベースボール	¥8.600	¥2.980
ファイナルファイト２	¥9.000	¥1.980
ファイナルファンタジーV	¥9.800	¥6.980
プロ麻雀「極」	¥9.600	¥7.680
ペブルビーチの波濤	¥9.800	¥6.980
ポピュラス2	¥9.800	¥2.980
本格麻雀 徹萬	¥7.800	¥6.200
MADARA２	¥9.800	¥6.980
マリオとワリオ	¥6.602	¥5.280
マリオペイント	¥9.515	¥5.980
ミスティッククエスト	¥7.900	¥6.300
ミッキーのマジカルアドベンチャー	¥8.500	¥4.980
メタルマックスII	¥9.500	¥5.980
ヨッシーのロードハンティング	¥6.311	¥1.980
ワールドサッカー	¥9.500	¥3.980
ワールドヒーローズ	¥9.800	¥5.980

ファミコン

商品名	標準価格	販売価格
囲碁入門	¥6.500	¥3.980
ジョイメカファイト	¥4.757	¥1.980
スーパーマリオブラザーズ	¥4.900	¥2.980
スーパーマリオ３	¥6.500	¥3.980
ダービースタリオン全国版	¥7.200	¥5.780
超人ウルトラベースボール(テレカ付)	¥3.980	¥980
テトリスフラッシュ	¥5.728	¥4.580
Dr.マリオ	¥4.757	¥3.780
ドラゴンクエストIV	¥8.500	¥1.980
ドラゴンボールZ 外伝	¥7.800	¥4.980
ナイトガンダム物語III	¥7.800	¥1.980
パチ夫くん５	¥8.500	¥3.980
星のカービィ	¥6.311	¥2.980
マリオオープンゴルフ	¥5.825	¥1.980
ヨッシーのクッキー	¥4.757	¥1.980
ヨッシーのたまご	¥4.757	¥3.780
ロックマン５	¥7.800	¥2.980

ゲームボーイ

商品名	標準価格	販売価格
ああ播磨灘	¥4.369	¥3.495
アダムスファミリー	¥3.786	¥980
ウィザードリィIII	¥5.000	¥4.000
カエルのために鐘がなる	¥3.786	¥980
ゴッドメディスン	¥4.500	¥3.600
ゼルダの伝説	¥3.786	¥1.980
スーパーマリオランド2	¥3.786	¥3.000
ソリテア	¥3.786	¥980
ダブル役満Jr	¥4.660	¥3.700
的中ラッシュ	¥6.699	¥5.380
鉄球ファイトザ・グレイトバトルII外伝	¥3.864	¥3.080
DX馬券王Z	¥5.900	¥2.980
Dr.マリオ	¥2.524	¥1.980
パチスロキッズ	¥3.864	¥3.000
美少女戦士セーラームーン	¥3.398	¥2.700
星のカービィ	¥2.816	¥2.280
マイケルジョーダン ONE ON ONE	¥3.900	¥3.100
桃太郎電劇	¥4.369	¥3.480
幽遊白書	¥3.864	¥3.080
ヨッシーのクッキー	¥2.816	¥1.980
ヨッシーのたまご	¥2.524	¥1.980
らんま1/2格劇問答	¥3.864	¥3.080

PCエンジン

商品名	標準価格	販売価格
グラディウス	¥6.000	¥980
ストリートファイターII'	¥9.800	¥2.980
スーパーシステムカード	¥9.800	☎

PCエンジンCD-ROM²

商品名	標準価格	販売価格
雀偵物語II 出動編	¥4.800	¥980
三国志英傑天下に臨む	¥8.800	¥980
ビックリマン大事界	¥4.980	¥980
ホークF123	¥6.800	¥980
YAWARA両対応	¥6.900	¥980

PCエンジンスーパーCD-ROM²

商品名	標準価格	販売価格
蒼き狼と白き牝鹿	¥9.800	¥7.800
ウィザードリィI・II	¥8.400	¥4.980
SCD体験ソフト集	¥1.000	¥380
F－1サーカススペシャル	¥7.900	¥1.980
機動警察パトレイバー	¥7.200	¥5.780
グラディウスII	¥7.800	¥4.980
CD電人ロカビリー天国	¥6.800	¥3.980
スーパー麻雀大会	¥9.800	¥4.980
スーパーリアル麻雀S	¥7.800	¥3.980
ダウンタウン熱血行進曲	¥7.200	¥980
天外魔境風雲カブキ伝	¥7.800	¥4.980
ネクスザールスペシャル	¥4.980	¥2.980
バベル	¥6.980	¥980
ブライII 闇皇帝の逆襲	¥7.800	¥1.980
麻雀オンザビーチ	¥7.800	¥6.200
麻雀クリニックスペシャル	¥7.800	¥6.200
麻雀クリニックIII	¥7.800	¥6.200
メタルエンジェル	¥7.800	¥6.200
幽・遊・白・書	¥8.800	¥7.000

メガドライブ

商品名	標準価格	販売価格
ああ播磨灘	¥7.800	¥6.200
I LOVE ドナルドダック	¥4.800	¥980
NBA プロバスケットボール	¥8.900	¥1.980
ガンスターヒーローズ	¥6.800	¥5.400
ガントレット	¥7.800	¥6.200
ゴールデンアックスIII	¥6.800	¥2.980
Jリーグプロストライカー	¥8.800	¥7.000
サンダープロレス列伝	¥7.400	¥980
ジョーダンVSバード	¥8.900	¥7.100
ストリートファイターII'プラス	¥9.800	¥7.800
忍者武雷伝説	¥8.700	¥980
信長の野望 全国版	¥8.800	¥7.000
ぷよぷよ	¥4.800	¥3.800
マクドナルド	¥6.800	¥5.400

メガCD

商品名	標準価格	販売価格
ウイニングポスト	¥9.800	¥7.800
シルフィード	¥8.800	¥7.000
ソニック ザ ヘッジホッグ	¥8.800	¥7.000
聖魔伝説 3×3 EYES	¥8.800	¥7.000
天下布武	¥7.800	¥980
笑うせぇるすまん	¥7.800	¥6.200

ゲームギア

商品名	標準価格	販売価格
ああ播磨灘	¥3.800	¥3.000
コラムス	¥2.900	¥1.980
GG アレスタII	¥3.800	¥3.000
シャイニングフォース外伝２	¥5.500	¥4.400
ファンタジーゾーン	¥3.900	¥1.980
ぷよぷよ	¥3.500	¥2.800
プロ野球GGリーグ	¥4.500	¥1.980
ベアナックルII	¥3.800	¥3.000

ネオジオ

商品名	標準価格	販売価格
餓狼伝説	¥23.800	¥19.000
餓狼伝説2	¥28.000	¥22.400
キング オブ モンスターズII	¥25.800	¥20.600
トッププレイヤーズゴルフ	¥21.000	¥16.800
ファイヤースープレックス	¥28.000	¥17.800
ベースボールスターズII	¥23.800	¥19.000
みなさまのおかげ様です	¥21.000	¥16.800
龍虎の拳	¥28.000	¥22.400
ワールドヒーローズ	¥25.800	¥20.600
ワールドヒーローズ２	¥28.000	¥22.400

ハード&パーツ

商品名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	¥24.272	¥15.800
ファミリーコンピュータ本体	¥14.800	¥6.980
ゲームボーイ本体	¥12.136	¥6.980
PCエンジンスーパーCD－ROM本体	¥47.800	¥22.800
PCエンジンDUO－R	¥39.800	☎
メガCD２本体	¥29.800	¥22.800
メガドライブ２本体	¥12.800	¥9.800
メガドライブ＋1本体	¥21.000	¥7.980
ゲームギア本体	¥19.800	¥10.800
ゲームギア＋１ソニック	¥15.800	¥12.800
ゲームギア＋１なぞぷよ	¥15.800	¥12.800
ネオジオ本体	¥48.800	¥35.800
PC用天の声バンク	¥3.880	¥3.480
PC用アベニューパット6B	¥3.980	¥3.180
PC用アベニューパット3B	¥2.980	¥1.980
PCマルチタップ	¥2.480	¥2.280
SF用スーパーマルチタップ	¥2.980	¥2.680
SF用ステレオAVケーブル	¥1.500	¥1.380
SFファイタースティック	¥3.980	¥3.580
SFファイティングスティック マルチ	¥8.900	¥7.180
SF必殺コマンド コントローラー	¥3.500	¥3.180
SFイマジニア プロパット	¥3.980	☎
SF・FCスーパーおそうじ探偵君	¥2.800	☎
NG用PFコンバーターセット	¥1.500	☎
MD用ファイティングパット6B	¥2.500	¥2.280
データックドラゴンボールZ	¥7.800	¥980
ネオジオコントローラー	¥5.800	¥5.280
ネオジオメモリーカード	¥2.800	☎
バーコードウォーズSDガンダム	¥6.800	¥1.980
バーコードウォーズドラゴンボール	¥6.800	¥1.980

●☎マークの売価は電話でお問い合わせ下さい。●価格は送料・消費税別です。

※上記商品はほんの一例です。この他にも多数取り揃えていますので、お気軽にお問い合わせ下さい。

一周年特別企画 人気爆発 特選品コーナー

(先着200名様限定)



バックプリントもバッチリ

おかげさまで一周年/チャドラン通販部では一周年を記念してTシャツをつくりました。今回、1回の御注文で60000円以上御買上げの方にもれなくプレゼント/サイズはMとLです。

カシオ液晶1-6型カラーテレビ TV-100

場所をえらばずいつでもどこでもTVタイム!!
車の中でもOK！



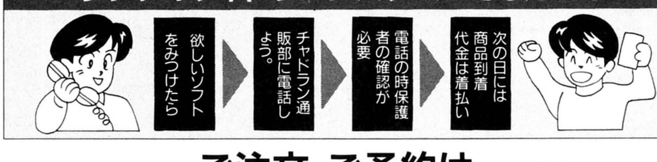
定価¥11,500→売価 ¥9,800

お願い

- 発送後のキャンセルは送料をいただきます。
- 万一品切れの場合はご了承下さい。
- 商品代金は商品と引替えです。送料900円(一部地域のぞく)
- 未成年の方は、保護者の方の電話確認が必要です。
- 日曜・祝日はお休みです。
- 24時間注文OK：受付時間終了後は、留守番電話にて受付ます。

ただいま、正社員募集中/TVゲームに興味のある方、責任感のある方、女性の方でも大いに結構、気軽にお電話下さい。社内で電話にて営業する簡単な仕事です。 担当/浅野・村木まで

ウワサのチャドランシステムってなんだ?



ご注文・ご予約は

(06)-253-2010

受付時間/朝10:00〜夕方7:00

日本最大規模を誇る

チャドラン通販部

〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目12番20号(心斎橋シキシマビル2F)


100%パーソナルコンピューター
ソフマップ
ファミコン・パソコンでおなじみ!
ソフマップの
アミューズメント
オータムフェア
Sofmap Amusement Autumn Fair
9/23から9/26まで!!
東京/大阪とも 9/25 9/26 限定各50本!!
新品 SCD
麻雀クリニック スペシャル
¥5,480
新品 MCD
ソニック ザヘッジホッグCD
¥4,980
新品 SFC
大仁田 厚「FMW」
¥2,980
新品 SFC
バトル ドッジボールII
¥3,980
新品 SFC
ストリートファイターII ターボ
¥3,980
新品 SFC
ドラゴンボールZ 超武闘伝
¥3,980
新品 SFC
ヒューマン ベースボール
¥2,980
新品 SFC
ザ グレートバトル3
¥3,980
東京店のみ 9/25 9/26 売り切れご免
新品 SFC
スーパーバック・トゥ・ザ・フューチャーII
¥1,980
新品 SFC
ニトロパンクス マイトヘッズ
¥1,980
怒涛の超大特価 激安
新品 SCD
グラディウスII
¥1,980
新品 SFC
ウイングコマンダー
¥2,980
大阪店のみ 9/25 9/26 売り切れご免
新品 MD
ゴールデンアックス3
¥1,280
新品 MCD
バリ・アーム
¥2,980
値引品満載!
新品 MCD
デバステイター
¥1,980
新品 PC
ストリートファイターII'
¥1,980
お店はここだよ! 東京・大阪に来たら絶対来てね!!
東京/秋葉原
JR 秋葉原駅
16号店
本店
9号店
11号店
8号店
6号店
中央通り
T-ZONE
LAOX
三菱BK
東京/新宿
新宿1号店
ヨドバシカメラ
西口
新宿駅
京王
甲州街道
ソフト買取センター
大阪/難波
高島屋
3号店
難波駅
南海電鉄
大阪/日本橋
4号店
上新電気 8番館
NTT
恵美須駅
堺筋
中川ムセン
秋葉原本店
03-3253-3030
新宿1号店
03-3346-9651
大阪4号店
06-634-5820
ファミコン買うなら 株式会社ソフマップ
〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-22 ソフマップビル

THE Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

SF スーパーファミコン

9月発売のソフト

24日	GO! GO! ドッジリーグ＜パック・イン・ビデオ＞ 7800円/カートリッジ
24日	ダライアスフォース＜タイトー＞ 8800円/カートリッジ
30日	本格麻雀 徹萬＜ナグザット＞ 7800円/カートリッジ
30日	東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム＜徳間インターメディア＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ

10月発売のソフト

1日	レッド・オクトーバー＜アルトロン＞ 8800円/カートリッジ
1日	トリネア＜やのまん＞ 9800円/バックアップカートリッジ
1日	スーパー3Dベースボール＜ジャレコ＞ 12800円/バックアップカートリッジ
8日	バイキングの大迷惑＜ティーアンドイーソフト＞ 8800円/カートリッジ
8日	スーパー競走馬 風のシルフィード＜キングレコード＞ 9300円/バックアップカートリッジ
15日	スズカエイトアワーズ＜ナムコ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
22日	アークス・スピリッツ＜サミー＞ 8900円/カートリッジ
22日	装甲騎兵ボトムズ ザ・バトリングロード＜タカラ＞ 9800円(予価)/カートリッジ
22日	ミラクルガールズ＜タカラ＞ 8800円(予価)/カートリッジ
22日	らんま1/2 朱猫団的秘宝＜東宝＞ 9800円/バックアップカートリッジ
29日	**■スーパーチャイニーズワールド2＜カルチャーブレーン＞ 9800円/カートリッジ**
29日	**■ユートピア＜EPIC·ソニーレコード＞ 9500円/バックアップカートリッジ**
29日	将棋 風林火山＜ポニーキャニオン＞ 8800円/バックアップカートリッジ
29日	はた山ハッチのパロ野球ニュース! 実名版＜エポック社＞ 9800円/バックアップカートリッジ
29日	ジミーコナーズのプロテニスツアー＜ミサワエンターテインメント＞ 8900円/カートリッジ
29日	アクトレイザー2 沈黙への聖戦＜エニックス＞ 9300円/カートリッジ
29日	龍虎の拳＜ケイ・アミューズメントリース＞ 9800円/カートリッジ
29日	クラシック・ロード＜ビクター エンタテインメント＞ 9800円/バックアップカートリッジ
下旬	超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー＜ザムス＞ 8800円(予価)/カートリッジ
10月	スーパーカジノ シーザースパレス＜ココナッツジャパン＞ 8980円/カートリッジ

11月発売のソフト

5日	ファイナル・ノックアウト＜パック・イン・ビデオ＞ 8800円(予価)/カートリッジ
5日	アクタリオン＜テクモ＞ 8900円/バックアップカートリッジ
12日	ファイナル・ストレッチ＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 9800円(予価)/カートリッジ
12日	若貴大相撲 ～夢の兄弟対決～＜イマジニア＞ 9800円/バックアップカートリッジ
12日	ダイナミックスタジアム＜サミー＞ 8500円(予価)/カートリッジ
12日	ソルスティスII＜EPIC・ソニーレコード＞ 9500円/バックアップカートリッジ
12日	スーパーニチブツマージャン2 全国制覇篇＜日本物産＞ 9800円/カートリッジ
13日	リディック・ボウ ボクシング＜マイクロネット＞ 8400円(予価)/バックアップカートリッジ
15日	モータルコンバット＜アクレイムジャパン＞ 9800円(予価)/カートリッジ
19日	**■バトルマスター～究極の戦士たち～＜東芝EMI＞ 9800円/カートリッジ**
19日	化学者ハリーの波乱万丈＜アルトロン＞ 8900円/カートリッジ
26日	**■スーパーH.Q クリミナルチェイサー(仮題)＜タイトー＞ 8900円(予価)/カートリッジ**
26日	**■武田修広のスーパーカップサッカー＜ジャレコ＞ 9000円(予価)/バックアップカートリッジ**
26日	アクセルブリッド＜トミー＞ 9800円(予価)/カートリッジ
26日	テクモスーパーボウル＜テクモ＞ 9800円/バックアップカートリッジ
26日	ヤダモン ワンダランドドリーム＜徳間インターメディア＞ 8800円/バックアップカートリッジ
26日	デザートファイター:砂の嵐作戦＜セタ＞ 9800円/バックアップカートリッジ
26日	アラジン＜カプコン＞ 9000円/カートリッジ
26日	リトル・マジック＜アルトロン＞ 3900円/カートリッジ
27日	**■ガイア幻想紀＜エニックス＞ 9800円/カートリッジ**
27日	岡本綾子とマッチプレイゴルフ＜ツクダオリジナル＞ 9700円/バックアップカートリッジ
中旬	パチスロラブストーリー＜ココナッツジャパン＞ 9800円/カートリッジ
下旬	**■実戦! パチスロ必勝法＜サミー＞ 9500円(予価)/カートリッジ**
下旬	ファイアーエムブレム 紋章の謎(仮題)＜任天堂＞ 9800円[込]/バックアップカートリッジ
下旬	美神伝説 Zoku＜マジファクト＞ 9800円/カートリッジ
下旬	アレサ＜やのまん＞ 9800円/バックアップカートリッジ
下旬	F-15 スーパー ストライクイーグル＜アスミック＞ 9600円/カートリッジ
下旬	ソウル＆ソード＜ザムス＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	ランセイバー＜ホリ電機＞ 8500円(予価)/カートリッジ
11月	abc MONDAY NIGHT FOOTBALL(仮題)＜データイースト＞ 9000円/バックアップカートリッジ
11月	イースIV MASK OF THE SUN＜トンキンハウス＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	オリビアのミステリー＜アルトロン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
11月	夢幻の如く＜インテック＞ 9800円/バックアップカートリッジ
11月	クールスポット＜ヴァージンゲーム＞ 8900円/カートリッジ
11月	アルディライトフット＜アスキー＞ 9800円(予価)/カートリッジ
11月	スーパーＵＮＯ＜トミー＞ 8500円(予価)/カートリッジ
11月	遊人 雀獣学園＜バリエ＞ 8900円(予価)/カートリッジ
11月	仮面ライダー～恐怖!復活のショッカー軍団!!～＜バンダイ＞ 9800円(予価)/カートリッジ
11月	餓狼伝説2＜タカラ＞ 9980円(予価)/カートリッジ
11月	モンスターメーカー 3～光の魔術師＜ソフエル＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	T.M.N.T.～ミュータントウォーリアーズ～＜コナミ＞ 9800円/カートリッジ
11月	エアロ・ザ・アクロバット＜サンソフト＞ 8500円/カートリッジ
11月	スーパースターウォーズ 帝国の逆襲＜ビクター エンタテインメント＞ 9800円/カートリッジ
11月	バスタード～暗黒の破壊神～＜コブラチーム＞ 9800円(予価)/カートリッジ

12月発売のソフト

3日	**■やまねこバブジーの大冒険＜パック・イン・ビデオ・ポッポ＞ 9800円(予価)/カートリッジ**
3日	**■スーパー麻雀2 本格4人打ち!＜アイマックス＞ 8800円/バックアップカートリッジ**
3日	NBAプロバスケットボール ブルズVSサンズ＜EAビクター＞ 9800円/バックアップカートリッジ
9日	**■信長の野望・覇王伝＜光栄＞ 12800円/バックアップカートリッジ**
10日	**■競馬エイトSpecial ～マル秘 馬券購入術～＜ミサワエンターテインメント＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ**
10日	キーパー＜データム・ポリスター＞ 7200円/カートリッジ
17日	**■ドラッキーの草やきう＜イマジニアズーム＞ 9800円/バックアップカートリッジ**
17日	ラストショット＜サミー＞ 9500円/カートリッジ
17日	ドラえもん2～のび太のトイズランド大冒険～＜エポック社＞ 8000円/カートリッジ
17日	ロックマンX＜カプコン＞ 9500円/カートリッジ
17日	BING BING! BINGO＜ケイエスエス＞ 8900円/カートリッジ
27日	新桃太郎伝説＜ハドソン＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
上旬	スーパーホッケー'94＜ヨネザワPR21＞ 8900円(予価)/カートリッジ
上旬	ファーストクイーン＜カルチャーブレーン＞ 9800円(予価)/カートリッジ
中旬	**■ソード・マニアック＜東芝EMI＞ 8600円/カートリッジ**
中旬	パチンコウォーズ2＜ココナッツジャパン＞ 9800円(予価)/カートリッジ
中旬	イデアの日＜ショウエイシステム＞ 9700円/バックアップカートリッジ
下旬	サッカーキッド＜やのまん＞ 8800円(予価)/カートリッジ
下旬	総合格闘技アストラルバウト2(仮題)＜キングレコード＞ 9700円(予価)/カートリッジ
12月	**■へべれけのぽぷーん(仮題)＜サンソフト＞ 8500円/カートリッジ**
12月	トップレーサー2＜ケムコ＞ 8500円/カートリッジ
12月	ブロック＜アクティビジョン＞ 8900円/カートリッジ
12月	白熱プロ野球'94 ガンバリーグ3＜EPIC・ソニーレコード＞ 8900円/カートリッジ
12月	サイボーグ009＜ベック＞ 8800円/カートリッジ
12月	T2 ザ・アーケードゲーム(仮題)＜アクレイムジャパン＞ 8900円(予価)/カートリッジ
12月	リーサルエンフォーサーズ＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
12月	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 野球で勝負だ!くにおくん＜テクノスジャパン＞ 9600円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ホーリーストライカー＜ヘクト＞ 8800円/カートリッジ
12月	喜国雅彦の雀闘士銅鑼王2＜パウ＞ 8900円/カートリッジ
12月	エスパークス＜トミー＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	宇宙レース アストロGO! GO!＜メルダック＞ 9800円/バックアップカートリッジ
12月	お茶の間伝説＜アイ・ジー・エス＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	スーパー究極ハリキリスタジアム＜タイトー＞ 9500円/カートリッジ
12月	キング・オブ・モンスターズ2＜タカラ・アミューズメント＞ 9800円(予価)/カートリッジ
12月	スーパー人生ゲーム＜タカラ＞ 9800円(予価)/カートリッジ
12月	剣勇伝説YAIBA＜バンプレスト＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦(仮題)＜バンプレスト＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	幽☆遊☆白書(仮題)＜ナムコ＞ 9600円(予価)/カートリッジ
12月	中嶋悟監修 スーパーF1ヒーロー(仮題)＜バリエ＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	エースをねらえ!＜日本テレネット＞ 9400円(予価)/カートリッジ
12月	けろけろけろっぴの冒険日記～眠れる森のけろりーぬ～＜キャラクターソフト＞ 6980円(予価)/カートリッジ
12月	スーパーピンボール ビハインド ザ マスク＜メルダック＞ 9800円(予価)[込]/カートリッジ
12月	タイムスリップ＜ビック東海＞ 8500円(予価)/カートリッジ
12月	ザ・ラストバトル＜テイチク＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	北斗の拳7 聖拳列伝 伝承者への道＜東映動画＞ 9700円/カートリッジ
12月	超ゴジラ＜東宝＞ 9800円(予価)/カートリッジ
12月	スーパーリアル麻雀PIV＜セタ＞ 9800円/カートリッジ
12月	ラッシング・ビート修羅＜ジャレコ＞ 9700円(予価)/カートリッジ
12月	スリーセブンファイター＜バップ＞ 価格未定/カートリッジ
12月	ダービースタリオンII＜アスキー＞ 12800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	R-TYPE III＜アイレム＞ 9800円(予価)/カートリッジ
12月	大工の源さん(仮題)＜アイレム＞ 8900円(予価)/カートリッジ
12月	ツインビー～レインボーベルアドベンチャー＜コナミ＞ 9000円/バックアップカートリッジ
12月	ロマンシング サ・ガ2＜スクウェア＞ 9900円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	美少女剣士ぽっぷるメイル(仮題)＜日本ファルコム＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	フラッシュバック＜サンソフト＞ 9600円/カートリッジ
12月	レミングス2(仮題)＜サンソフト＞ 9600円/カートリッジ
12月	アルカエスト＜スクウェア＞ 8800円(予価)/カートリッジ
12月	がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス＜コナミ＞ 9800円/カートリッジ
12月	スーパーファイヤープロレスリング3 ファイナルバウト＜ヒューマン＞ 9700円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ヒューマングランプリ2＜ヒューマン＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	決戦!ドカポン王国IV-伝説の勇者たち-＜アスミック＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	す～ぱ～ぷよぷよ＜バンプレスト＞ 8200円(予価)/カートリッジ
12月	スーパー本命 GI制覇＜日本物産＞ 9800円/バックアップカートリッジ
12月	カブキロックス＜アトラス＞ 9800円/バックアップカートリッジ
12月	鉄道王 レールロードタイクーン＜アイ・ジー・エス＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	ドラゴンボールZ 超武闘伝2＜バンダイ＞ 9800円/カートリッジ

'94年1月以降発売のソフト

'94年1月7日	**■ワールドクラスラグビー2～国内激闘編'93～＜ミサワエンターテインメント＞ 8900円/バックアップカートリッジ**
'94年1月上旬	スーパーヅガン ハコテン城からの招待状＜EAビクター＞ 9800円/カートリッジ
'94年1月中旬	ヤング・メーリン＜ヴァージンゲーム＞ 9800円(予価)/カートリッジ
'94年1月下旬	SD飛龍の拳(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 9800円(予価)/カートリッジ
'94年1月下旬	伊達公子のバーチャルテニス＜ビーアイ＞ 9000円(予価)/カートリッジ
'94年1月下旬	バーチャルウォーズ＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
'94年1月下旬	ストバスヤロウ将＜ビーアイ＞ 9000円(予価)/カートリッジ
'94年1月下旬	NFLプロフットボール'94＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
'94年1月	忍者ウォーリアーズ(仮題)＜タイトー＞ 9300円(予価)/カートリッジ
'94年1月	ロックマンズサッカー＜カプコン＞ 9500円/カートリッジ
'94年1月	アイ・オブ・ザ・ビホルダー＜カプコン＞ 12800円/バックアップカートリッジ
'94年1月	緋王伝～魔物達との誓い～＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/カートリッジ
'94年1月	バトルトード＜メサイヤ＞ 9800円(予価)/カートリッジ
'94年1月	鋼鉄の騎士2-砂漠のロンメル軍団-＜アスミック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年1月	鉄腕アトム＜ザムス＞ 9000円(予価)/カートリッジ
'94年1月～2月	サウンドファクトリー音楽工房(仮題)＜任天堂＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年2月中旬	G2ジェノサイド＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
'94年2月下旬	押忍!空手部＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
'94年2月	**■すごいへべれけ＜サンソフト＞ 8500円/カートリッジ**
'94年2月	バトルガールズ(仮題)＜パウ＞ 8900円/カートリッジ
'94年2月	迦桜羅王＜EPIC・ソニーレコード＞ 価格未定/カートリッジ
'94年2月	戦え原始人3 主役はやっぱりJOE＆MAC(仮題)＜データイースト＞ 8500円(予価)/カートリッジ
'94年2月	あさめしまえにゃんこ＜ザムス＞ 8800円(予価)/カートリッジ
'94年2月	EAサッカー(仮題)＜EAビクター＞ 9800円/カートリッジ
'94年2月	斬IIIスピリッツ＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/カートリッジ
'94年2月	サージェント サンダース コンバット＜ヨネザワPR21＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
'94年2月	ジグザグ・キャット(仮題)＜デンズ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年2月	ZOOL～ワンダーアクション夢ツアー＜インフォコム＞ 9200円/カートリッジ
'94年3月下旬	紫炎～ザ・ブレードチェイサー～＜ダイナミック企画＞ 9600円(予価)/カートリッジ
'94年3月	**■スーパードラッケン＜ケムコ＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ**
'94年3月	バハ1000(仮題)＜アクティビジョン＞ 価格未定/カートリッジ
'94年3月	アンダーカバーコップス＜アイレム＞ 9800円(予価)/カートリッジ
'94年3月	ソニックブラストマン2(仮題)＜タイトー＞ 9300円(予価)/カートリッジ
'94年3月	スーパーアリズボクシング＜ヴァージンゲーム＞ 9800円(予価)/カートリッジ
'94年3月	スーパーダブル役満＜バップ＞ 価格未定/カートリッジ
'94年3月	天使の詩～白き翼の祈り～＜日本テレネット＞ 価格未定/カートリッジ
'94年3月	ダークキングダム＜日本テレネット＞ 価格未定/カートリッジ
'94年3月	スーパーハスラー＜ポニーキャニオン＞ 価格未定/カートリッジ
'94年3月	シャドウラン＜データイースト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年3月	ザ・グレイトバトル外伝2 祭だワッショイ＜バンプレスト＞ 9500円(予価)/カートリッジ
'94年3月	ＮＨＬプロホッケー'94＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
'94年4月	メルヘンアドベンチャー コットン100%＜データム・ポリスター＞ 8900円/カートリッジ
'94年4月	ローマ興亡史＜マイクロネット＞ 8800円/バックアップカートリッジ
'94年4月	飛龍の拳コレクションI II IIIプラスワン＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
'94年4月	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年5月	かまいたちの夜＜チュンソフト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年8月	アップルシード＜ヴィジット＞ 9800円(予価)/カートリッジ
'94年10月	スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ
'94年	**■ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ドラポンクエスト＜パック・イン・ビデオ＞ 8800円(予価)/カートリッジ**
'94年	雲にのる＜ヘクト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年	熱血バレーボール ニッポン チャチャチャ＜パック・イン・ビデオ＞ 8800円(予価)/カートリッジ
'94年	川釣り(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/カートリッジ
'94年	スーパーウルトラベースボール2'94＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

- ラプラスの魔＜やのまん＞ 9800円/バックアップカートリッジ
- 魔神転生＜アトラス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- マジパラ＜ティーアンドイーソフト＞ 価格未定/カートリッジ
- ワールドワイドサッカー(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/カートリッジ
- シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- Jリーグスーパーサッカー(仮題)＜ハドソン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- 横山光輝 三国志2＜エンジェル＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
- 高校サッカー 全国制覇の夢＜サンソフト＞ 8000円/カートリッジ
- MOTHER 2 ギーグの逆襲＜任天堂＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ストリートダンク(仮題)＜日本物産＞ 価格未定/カートリッジ
- 永遠のフィレーナ＜徳間インターメディア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- スペース・ファンキー B.O.B＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
- フォーチュンクエスト ダイスをころがせ＜ザムス＞ 9800円(予価)/カートリッジ
- トールキンの指輪物語～第一話～＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ヴェルヌワールド＜ザムス＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
- サンサーラナーガII＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- 甲子園3＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ノスフェラトゥ＜セタ＞ 価格未定/カートリッジ
- スーパーノヴァ＜コピアシステム＞ 価格未定/カートリッジ
- ワンダーブック＜アスク講談社＞ 価格未定/カートリッジ
- アミュージングドリーム＜タカラ・アミューズメント＞ 8800円/カートリッジ
- マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞ 価格未定/カートリッジ
- フェイスボール2000＜ビー・ピー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
- ドラゴンクエストI・II＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ザ・心理ゲームII＜ヴィジット＞ 価格未定/カートリッジ
- スーパー将棋2＜アイマックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- プレヒストリック(仮題)＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
- CIVILIZATION(仮題)＜アスミック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- グランプリジョッキー(仮題)＜アスミック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- バトルZEQUE伝＜アスミック＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
- 南国少年パプワくん(仮題)＜エニックス＞ 価格未定/カートリッジ
- ウイニングジョッキー(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
- スーパーパックランド(仮題)＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
- ザ ブルークリスタルロッド＜ナムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- Ole! Ole! Jリーグ(仮題)＜エポック社＞ 価格未定/カートリッジ
- ナイスDEショット＜アスク講談社＞ 価格未定/カートリッジ
- SDガンダムX2(仮題)＜バンダイ＞ 価格未定/カートリッジ
- ウルフェンシュタイン3D＜イマジニア＞ 価格未定/カートリッジ
- ウィー アー バック＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
- 真・麻雀＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
- ウルティマ7＜ポニーキャニオン＞ 価格未定/カートリッジ
- 鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング～真拳闘王伝説～＜ソフエル＞ 8900円/カートリッジ
- FXトラックス(仮題)＜任天堂＞ 価格未定/カートリッジ
- ドラゴンクエストVI＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- 影忍シャドウストーカー(仮題)＜アテナ＞ 価格未定/カートリッジ
- SFC原人＜ハドソン＞ 価格未定/カートリッジ
- Runes of Virtue ウルティマ外伝＜EAビクター＞ 9800円/バックアップカートリッジ
- GOOF TROOP(仮題)＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ
- 真・女神転生II＜アトラス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- テトリス武闘外伝＜ビー・ピー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
- F-1 GRAND PRIX PART III(仮題)＜ビデオシステム＞ 価格未定/カートリッジ
- ブレインロード＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- FEDA(フェーダ)＜やのまん＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- 新・熱血硬派 くにおたちの挽歌(仮題)＜テクノスジャパン＞ 価格未定/カートリッジ

FC ファミコン

10月発売予定

22日	**■幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会＜バンダイ＞ 2800円(予価)/データック専用カートリッジ**
22日	大工の源さん2-赤毛のダンの逆襲-＜アイレム＞ 6800円(予価)/カートリッジ
29日	**■ろくでなしブルース＜バンダイ＞ 7800円(予価)/バックアップカートリッジ**
10月	けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム!＜キャラクターソフト＞ 4980円(予価)/カートリッジ
10月～11月	アルマジロII＜アイ・ジー・エス＞ 6900円/カートリッジ

11月発売のソフト

5日	ロックマン6～史上最大の戦い!!～＜カプコン＞ 7800円/カートリッジ
12日	時空の翼＜ジー・アミューズメンツ＞ 6500円/カートリッジ
11月	**■バトルラッシュ＜ビーアイ＞ 2800円/データック専用カートリッジ**
11月	RPG人生ゲーム＜タカラ＞ 7800円(予価)/カートリッジ
11月～12月	少年魔術師インディー＜アイ・ジー・エス＞ 7900円/バックアップカートリッジ

12月発売のソフト

3日	チップとデールの大作戦2(仮題)＜カプコン＞ 5800円/カートリッジ
17日	桃太郎伝説外伝＜ハドソン＞ 6800円(予価)/バックアップカートリッジ
中旬	インディ・ジョーンズ＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
12月	熱血!すとりーとバスケット～がんばれ DUNK HEROES～＜テクノスジャパン＞ 6500円(予価)/カートリッジ
12月	囲碁指南'94＜ヘクト＞ 6800円/カートリッジ

'94年1月以降発売のソフト

'94年1月	源さんのクイズトライアスロン(仮題)＜アイレム＞ 6500円(予価)/カートリッジ

発売日未定のソフト

- なかよしといっしょ＜ユタカ・バンダイ＞ 7800円(予価)/カートリッジ
- グローブビート＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
- ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞ 7800円/カートリッジ
- レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
- スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞ 価格未定/カートリッジ
- ゼルダの伝説1＜任天堂＞ 価格未定/カートリッジ
- オーバーロード＜アルトロン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ラブクエスト＜徳間インターメディア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
- ファミスタ'94＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ

PC PCエンジン

9月発売のソフト

24日	メタルエンジェル＜パック・イン・ビデオ＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
24日	麻雀クリニックスペシャル＜ナグザット＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
24日	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史＜光栄＞ 9800円/スーパーCD-ROM専用
30日	機動警察パトレイバー グリフォン篇＜リバーヒルソフト＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用
30日	麻雀オンザビーチ＜NECアベニュー＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
30日	幽☆遊☆白書＜バンプレスト＞ 8800円/スーパーCD-ROM専用

10月発売のソフト

2日	三國志III＜光栄＞ 14800円/スーパーCD-ROM専用
15日	パワーリーグ'93＜ハドソン＞ 6800円/Huカード
22日	スタートリング・オデッセイ＜レイ・フォース＞ 8200円/スーパーCD-ROM専用

22日	シルフィア＜トンキンハウス＞7800円/スーパーCD-ROM専用
29日	GALAXY刑 事GAYVAN＜インテック＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
29日	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻＜コナミ＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
29日	Might＆MagicIII＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
29日	マジクール＜NECホームエレクトロニクス＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
10月	真・女神転生＜アトラス＞ 8800円/スーパーCD-ROM専用

11月発売のソフト

26日	フェイスボール＜リバーヒルソフト＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用
26日	モンスターメーカー 闇の竜騎士＜NECアベニュー＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
29日	ルイン＜ビクター エンタテインメント＞ 8800円/スーパーCD-ROM専用
中旬	**■インペリアルフォース＜シュールド・ウェーブ＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用**
中旬	**■PCココロン＜シュールド・ウェーブ＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用**
中旬	SWORD MASTER(仮題)＜ライトスタッフ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
11月	格闘覇王伝説アルガノス＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
11月	ただいま勇者募集中＜ヒューマン＞ 7900円(予価)/スーパーCD-ROM専用
11月	クイズDE文化祭＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

12月発売のソフト

3日	機装ルーガ＜工画堂スタジオ＞ 8800円/スーパーCD-ROM専用
9日	**■信長の野望・全国版＜光栄＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用**
10日	**■オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLD＜パック・イン・ビデオ＞ 8800円(予価)/スーパーCD-ROM専用**
10日	ボンバーマン'94＜ハドソン＞ 6800円(予価)/Huカード
22日	イースIV＜ハドソン＞ 7800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
23日	21エモン～めざせホテル王～＜NECホームエレクトロニクス＞ 6800円/Huカード
12月	伊賀忍伝 凱王＜日本物産＞ 7900円/スーパーCD-ROM専用
12月	秘密の花園＜徳間書店インターメディア＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
12月	餓狼伝説2＜ハドソン＞ 6000円/CD-ROM(アーケードカード対応)
12月	エメラルドドラゴン＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	マーシャルチャンピオン＜コナミ＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
12月	フラッシュハイダース＜ライトスタッフ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	ストレイロード＜アイ・ジー・エス＞ 7900円(予価)/スーパーCD-ROM専用
12月	ソルモナージュ＜アイレム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
12月	スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
12月	女神天国＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	マーブルマッドネス＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
'93年	オフ・ザ・ウォール＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
'93年	ホッパーキャット(仮題)＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/Huカード

'94年1月以降発売のソフト

'94年1月3日	吉本新喜劇＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
'94年2月	コズミックファンタジー4～銀河少年伝説～＜日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'94年	パラディオン＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'94年	龍虎の拳＜ハドソン＞ 6000円/CD-ROM(アーケードカード対応)
'94年	ワールドヒーローズ2＜ハドソン＞ 6000円/CD-ROM(アーケードカード対応)
'94年	KO世紀 ビースト三銃士(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 7800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
'94年	**●超兄貴II＜メサイヤ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用**

発売日未定のソフト

麻雀レモンエンジェル＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ゴジラ爆闘烈伝＜東宝＞ 8800円(予価)/スーパーCD-ROM専用
もってけたまご＜ナグザット＞ 6400円/スーパーCD-ROM専用
ダウンタウン熱血物語＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
アンジェラス2～ホーリー・ナイト～＜アスミック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
サイレントメビウス＜角川メディア・オフィス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
50th＜テイチク＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ギャラクシーフォースII＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
天地を喰らう＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ピーターパックラット＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
アルガノス＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞ 価格未定/Huカード
ヘルファイアー＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード
ラストハルマゲドンII(仮題)＜ブレイングレイ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
風の伝説 ザナドゥ＜日本ファルコム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
芸者ウォリアーズ＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
FRAY -Xak外伝-(仮題)＜マイクロキャビン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ドラゴンナイトIII＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
アルシャーク＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
とらべら～ず!～伝説をぶっとばせ～＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ウィザードリィIII・IV＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ブルーフォレスト物語＜ライトスタッフ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
超英雄伝説 ダイナスティックヒーロー＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ロードス島戦記II＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
YAWARA!2＜ソフィックス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ブラッドギア＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
美少女戦士セーラームーン(仮題)＜バンプレスト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ブランディッシュ＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ぽっぷるメイル＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
闇の血族 遥かなる記憶＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
風霧＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
アトラス＜アートディンク＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
スターブレイカー＜レイ・フォース＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
●フォーメーションサッカーオンJリーグ＜ヒューマン＞ 価格未定/Huカード

MD メガドライブ

9月発売のソフト

24日	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史＜光栄＞ 9800円/CD-ROM
24日	ジョーダン VS バードONEonONE＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
28日	ストリートファイターIIダッシュプラス＜カプコン＞ 9800円/カートリッジ

10月発売のソフト

1日	**●フリントストーン＜タイトー＞ 3880円/カートリッジ**
1日	シャイニング・フォースII 古えの封印＜セガ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
8日	ペブルビーチの波涛＜セガ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
15日	**■キング・オブ・ザ・モンスターズ＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ**
15日	コラムスIII＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ
22日	Vay(ヴァイ)～流星の鎧～＜シムス＞ 7800円/CD-ROM
29日	リーサルエンフォーサーズ＜コナミ＞ 9800円/CD-ROM
29日	アイ オブ ザ ビホルダー＜ポニーキャニオン＞ 7800円(予価)/CD-ROM
29日	アルスラーン戦記＜セガ＞ 7800円/CD-ROM
29日	アラジン＜セガ＞ 7800円(予価)/カートリッジ
下旬	タイムドミネーター＜ビック東海＞ 7800円(予価)/カートリッジ
下旬	F1 CIRCUS CD＜日本物産＞ 8800円/CD-ROM
10月～11月	ぽっぷるメイル＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM

11月発売のソフト

5日	パーティークイズ MEGA Q＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ
19日	スペース・ファンキー B.O.B.＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
26日	**■Might and MagicIII Isles of Terra＜CSK総合研究所＞ 6800円(予価)/CD-ROM**
26日	アルシャーク＜ポリドール＞ 8800円/CD-ROM
26日	テクモスーパーボウル＜テクモ＞ 8900円/バックアップカートリッジ
26日	T.M.N.T. トーナメントファイターズ＜コナミ＞ 8800円/カートリッジ
11月	ダイナブラザーズ2＜CSK総合研究所＞ 8800円(予価)/カートリッジ
11月	MiG-29＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
11月	クールスポット＜ヴァージンゲーム＞ 8000円/カートリッジ
11月	THE IIIRD WORLD WAR＜マイクロネット＞ 7800円/CD-ROM
11月	バトルマニア 大吟醸＜ビック東海＞ 7800円(予価)/カートリッジ
11月	幽☆遊☆白書外伝＜セガ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	ナイトトラップ＜セガ＞ 8800円/CD-ROM
11月	ダークウィザード -蘇りし闇の魔導師-＜セガ＞ 6800円/CD-ROM
11月	デビスカップ＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
11月	雀皇登龍門＜セガ＞ 6800円(予価)/バックアップカートリッジ

12月発売のソフト

3日	魔天の創滅＜講談社総研＞ 価格未定/カートリッジ
10日	テクノクラッシュ(仮題)＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
17日	ジャングル・ストライク＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
17日	戦国伝承＜サミー＞ 8500円/CD-ROM
17日	リーサルエンフォーサーズ＜コナミ＞ 9800円/カートリッジ
12月	レースドライビン＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
12月	VAMPIRE KILLER＜コナミ＞ 7800円/カートリッジ
12月	夢見館の物語＜セガ＞ 7800円/CD-ROM
12月	アリズボクシング＜ヴァージンゲーム＞ 8000円(予価)/カートリッジ
12月	Pop'n Land＜シュールド・ウェーブ＞ 7800円/CD-ROM
12月	ファンタシースターIV＜セガ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	サイキックディテクティヴシリーズVoL.4 オルゴール＜データウェスト＞ 価格未定/CD-ROM
12月	真・女神転生＜シムス＞ 7800円(予価)/CD-ROM
12月	遥かなるオーガスタ＜セガ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
12月	オーサムポッサム＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
12月	ソニック・スピンボール＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

'94年1月以降発売のソフト

'94年1月	ジェネラル・カオス(仮題)＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
'94年1月	N F L'94(仮題)＜EAビクター＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'94年2月	スーパーベースボール2020＜EAビクター＞ 価格未定/カートリッジ
'94年3月	N B A'94(仮題)＜EAビクター＞ 価格未定/カートリッジ
'94年3月～4月	**●エアーマネジメントII・航空王をめざせ＜光栄＞ 価格未定/バックアップカートリッジ**
'94年3月～4月	**●信長の野望・覇王伝＜光栄＞ 価格未定/カートリッジ**
'94年	プレゼンス ノスタルジアII＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

デューン＜ヴァージンゲーム＞ 7800円(予価)/CD-ROM
ロードライアット＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
F1(仮題)＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
バーニングフィスト＜セガ＞ 8800円(予価)/CD-ROM
NORMY(仮題)＜EAビクター＞ 価格未定/カートリッジ
モンスターワールドIV(仮題)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
ブギウギ・ボーリング＜ビスコ＞ 6800円/カートリッジ
ウィング・コマンダー＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
アフター ハルマゲドン＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
夢幻の如く＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
ロードス島戦記＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
いしいひさいちの大政界＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
サージングオーラ＜セガ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
デビルバスター(仮題)＜シムス＞ 価格未定/カートリッジ
エイリアン3＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
ハイパーロードモナーク(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
ハイムドール＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/CD-ROM
スーパーブランディッシュ(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
スーパー大戦略 SCD(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
メタルファング＜ビクター エンタテインメント＞ 6900円/カートリッジ
沈黙の艦隊＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
パワードリフト＜電波新聞社＞ 価格未定/CD-ROM
大封神伝＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/CD-ROM
MERRY GOROUND＜データウェスト＞ 価格未定/CD-ROM
ラングリッサー2(仮題)＜メサイヤ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
ジョーモンタナ フットボール＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
洗脳ゲーム TEKI・PAKI(テキパキ)＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
イースIV・マスク オブ ザ サン(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
ローリングサンダー3＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
蓬莱(ホウライ)学園＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
V.R.(バーチャレーシング)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
ハイブリッドフロント＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
ベア・ナックルIII＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
シャイニング・ローグ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
超人スパーク＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
バトルファンタジー＜マイクロネット＞ 価格未定/CD-ROM
シャドウラン＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
マルチ野球(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
ダンジョン・マスター2/スカルキープ＜ビクター エンタテインメント＞ 価格未定/CD-ROM
AX101(仮題)＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
エアロ・ザ・アクロバット＜サンソフト＞ 6800円/カートリッジ
ポピュラス2＜ヴァージンゲーム＞ 価格未定/カートリッジ
フラッシュバック＜サンソフト＞ 価格未定/カートリッジ
マッドストーカー＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/カートリッジ

GB ゲームボーイ

9月発売のソフト

24日	エイリアンVSプレデター＜アスク講談社＞ 4500円[込]/カートリッジ
25日	**■ウィザードリィ・外伝III＜アスキー＞ 5150円[込]/バックアップカートリッジ**

10月発売のソフト

8日	カットビロード＜ナムコ＞ 4800円/バックアップカートリッジ
21日	テトリス フラッシュ＜任天堂＞ 3900円[込]/カートリッジ
22日	**■クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだぞ＜バナレックス・バンダイ＞ 3500円[込]/カートリッジ**
29日	**■ファミスタ3(仮題)＜ナムコ＞ 4900円/カートリッジ**
29日	アメリカ横断ウルトラクイズPART4＜トミー＞ 3980円[込]/カートリッジ
29日	ロックマンワールド4＜カプコン＞ 3900円[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

19日	ウルティマ失われたルーン2＜ポニーキャニオン＞ 4900円/バックアップカートリッジ
19日	女神転生外伝 ラストバイブルII＜アトラス＞ 5300円/バックアップカートリッジ
上旬	カービィのピンボール(仮題)＜任天堂＞ 価格未定/カートリッジ
中旬	パチ夫くん＜ココナッツジャパン＞ 3980円[込]/カートリッジ
11月	アルマジロ外伝＜アイ・ジー・エス＞ 3900円[込]/カートリッジ
11月	ルクル＜ビック東海＞ 4635円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	UNO スモールワールド＜トミー＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ
11月	T.M.N.T.3～タートルズ危機一発＜コナミ＞ 3600円/カートリッジ
11月	それゆけ! スピーディー・ゴンザレス(仮題)＜サンソフト＞ 3800円[込]/カートリッジ

12月発売のソフト

3日	ダックテイルズ2＜カプコン＞ 3500円[込]/カートリッジ
16日	**■ホイホイ ゲームボーイ版＜光栄＞ 4800円(予価)/カートリッジ**
中旬	インディ・ジョーンズ＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
12月	**■怪獣王 ゴジラ＜バンダイ＞ 3800円(予価)/カートリッジ**
12月	T2 ザ・アーケードゲーム＜アクレイムジャパン＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ
12月	ミッキーマウスV＜ケムコ＞ 3900円(予価)/カートリッジ
12月	最後の忍道＜アイレム＞ 3500円(予価)/カートリッジ
12月	アンダーカバーコップス 破壊神ガルマァ＜アイレム＞ 3800円(予価)/カートリッジ
12月	ダウンタウンスペシャル くにおくんの時代劇だよ!全員集合＜テクノスジャパン＞ 4800円(予価)[込]/バックアップカートリッジ
12月	ジェームスボンドII＜EAビクター＞ 3900円[込]/カートリッジ
12月	EAサッカー(仮題)＜EAビクター＞ 4900円[込]/カートリッジ
12月	幽☆遊☆白書 暗黒武術会編＜トミー＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ
12月	タイニー・トゥーン アドベンチャーズ2～バスター・バニーのかっとびだいぼうけん～＜コナミ＞ 3600円/カートリッジ
12月	疾風!アイアンリーガー＜バンダイ＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	スターウォーズ＜マイクロワールド＞ 4200円[込]/カートリッジ

'94年1月以降発売のソフト

'94年1月下旬	バーチャルウォーズ＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
'94年1月	バトルトード＜メサイヤ＞ 4200円(予価)[込]/カートリッジ
'94年1月	スーパーマリオランド3 怪力ワリオ(仮題)＜任天堂＞ 価格未定/カートリッジ
'94年2月	ZOOL～ワンダーアクション夢ツアー～＜インフォコム＞ 4200円/カートリッジ
'94年2月	天地を喰らう＜カプコン＞ 4800円[込]/バックアップカートリッジ
'94年3月	**●雀四郎II＜サミー＞ 価格未定/カートリッジ**

発売日未定のソフト

ポコニャン! 夢の大冒険＜東宝＞ 3500円[込]/カートリッジ
マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
メトロパニック(仮題)＜日本物産＞ 価格未定/カートリッジ
鉄道王II＜デービーソフト＞ 3500円[込]/カートリッジ
MAJESTIC MAGICIAN(仮題)＜NICS＞ 価格未定/カートリッジ
剣勇伝説YAIBA＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ
パチ夫くんキャッスル＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
トムとジェリー2＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
馬券王V3＜アスミック＞ 6500円/バックアップカートリッジ

GG ゲームギア

10月発売のソフト

1日	GGアレスタII＜セガ＞ 3800円/カートリッジ
29日	**■ULTIMATE SOCCER＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ**

11月発売のソフト

19日	ソニック＆テイルス＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ
26日	魔導物語I～3つの魔導球＜セガ＞ 5500円(予価)/バックアップカートリッジ
11月	妖逢伝ひすい丸-梵天の剣-＜セガ＞ 5500円/バックアップカートリッジ
11月	フェイスボール2000＜リバーヒルソフト＞ 4500円/カートリッジ

12月発売のソフト

12月	ドナルドダッグの4つの秘宝＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ
12月	対戦麻雀・好牌II＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ
12月	なぞぷよ2＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

■スクラッチゴルフ(仮題)＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
アラジン＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ
バトルトード＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
リディック・ボウ ボクシング＜マイクロネット＞ 価格未定/カートリッジ
マクドナルド(仮題)＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ
ソニック・ドリフト(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
女神転生外伝 ラストバイブル＜セガ＞ 5500円(予価)/バックアップカートリッジ

●印のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。■印のゲームは、発売日や価格などに変更があったソフトです。価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。スーパーCD-ROM両対応と表示されたゲームは、スーパーCD・ROM² で使用すると、CD・ROM² で使用するよりもデータを読み込む回数が少なくなり、待ち時間がより短くなるタイプのソフトです。

WEEKLY ファミコン通信

Pick Up

SHOPPING INFORMATION

今週の調査協力店 ソフマップ 秋葉原店

ディスカウントショップ最新価格データ

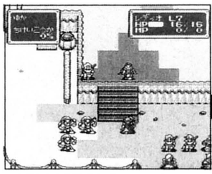
	ソフト名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン	ファイナルファンタジーUSA ミスティッククエスト	7900円	5800円
	ラスベガスドリーム	9800円	7480円
	ウイニング・ポスト	12800円	9180円
	サンダーバード 国際救助隊出動せよ!!	8800円	5980円
	新日本プロレスリング 超戦士IN闘強導夢	9800円	6680円
	第3次スーパーロボット大戦	9800円	7780円
	ワールドヒーローズ	9800円	5900円
	樹帝戦記	9600円	6480円
	スーパータリカン	7500円	4780円
	Jリーグサッカー プライムゴール	8500円	7980円
	サラブレッドブリーダー	9700円	6480円
	美少女戦士セーラームーン	9800円	5980円
	聖剣伝説2	9800円	5600円
	ストリートファイターII ターボ	9980円	5500円
	マリオとワリオ	6800円[込]	5129円[込]
ファミコン	FC原人	5800円	3580円
	甲竜伝説ヴィルガスト外伝	8000円	5580円
	Jリーグ ファイティングサッカー	7900円	4980円
	ダックテイルズ2	5800円	1980円
	パチ夫くん5	8500円	5880円
	バブルボブル2	5900円	4100円
	うしおととら 深淵の大妖	8800円	3980円
	ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団	7800円	1980円
	マイティファイナルファイト	6500円	3980円
	ドラゴンボールZ外伝 サイヤ人絶滅計画	7800円	3980円
	ぷよぷよ	5900円	3980円
	クレヨンしんちゃん オラとポイポイ	5800円	3980円
	クレヨンしんちゃん オラとポイポイ(データック専用)	2600円	1880円
	SDガンダム GUNDAM WARS(データック専用)	2800円	2280円
	ジョイメカファイト	4900円[込]	2039円[込]
PCエンジン	卒業 -グラデュエーション-	7800円	5200円
	天外魔境 風雲カブキ伝	7800円	3980円
	ウィザードリィI・II	8400円	5780円
	ストリートファイターII ダッシュ	9800円	2980円
	原由子の眠れぬ夜の小さなお話	6800円	4280円
	ミスティック フォーミュラ	7800円	5480円
	サマーカーニバル'93 ネクスザールスペシャル	4980円	3580円
	ラングリッサー 光輝の末裔	7900円	6380円
	チャンピオンシップ☆ラリー	7800円	5480円
	サイキックディテクティヴシリーズVOL.4 Orgel(オルゴール)	7600円	4800円

	ソフト名	標準価格	販売価格
メガドライブ	ミュータントリーグ・フットボール	8900円	6280円
	ガンスターヒーローズ	6800円	4580円
	信長の野望・全国版	8800円	6980円
	ああ播磨灘	7800円	4980円
	マーブルマッドネス	6800円	4980円
	ロケットナイト アドベンチャーズ	7800円	4980円
	ジュラシック・パーク	6800円	4680円
	雀豪 ワールドカップ	8200円	4980円
ゲームボーイ	カルトジャンプ	3800円[込]	3069円[込]
	仮面ライダーSD 走れ!マイティライダーズ	3500円[込]	3069円[込]
	MVPベースボール	4200円[込]	2966円[込]
	ファミリージョッキー2 名馬の血統	4800円[込]	3378円[込]
	勝馬予想 競馬貴族	5900円[込]	4099円[込]
	幽☆遊☆白書	3980円[込]	2863円[込]
	桃太郎電劇	4500円[込]	3069円[込]
	的中ラッシュ	6900円[込]	4408円[込]
ゲームギア	ジュラシック・パーク	3800円	2580円
	ベアナックルII ～死闘への鎮魂歌～	3800円	2280円
	シャイニング・フォース外伝II 邪神の覚醒	5500円	3780円
	ぷよぷよ	3500円	2280円
	トム&ジェリー	3800円	2380円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	15965円[込]
ゲームボーイ本体	9800円[込]	7189円[込]
ファミコン本体	14800円	6980円
ワンダーメガ2本体	59800円	49800円
メガドライブ2本体	12800円	9500円
メガ-CD2	29800円	23500円
ゲームギア本体	19800円	10800円
PCエンジンDUO-R本体	39800円	28480円
PCエンジンCGII本体	19800円	8980円
PCエンジン スーパーCD・ROM²	47800円	26800円
ネオジオ本体	48800円	33500円
スーパーマルチタップ	2980円	2350円
アスキーパッド	2980円	2150円
アスキースティック	6500円	4800円
アスキースティック スーパーエルファイブ	2980円	1980円
CPSファイター	9800円	6800円
ターボファイルアダプター	2500円	1980円
スーパーファミコン用マウス	3000円[込]	2266円[込]

今週のお買い得情報

今週のおすすめソフトは、メガドライブの『シャイニング・フォース～神々の遺産～』です。光の軍団シャイニング・フォースと世界征服をもくろむ帝国軍との戦いを描いたシミュレーションゲームです。このソフトが当店では1980円とお買いもとめやすくなっています。





ソフマップ秋葉原店　山添さん

シャイニング・フォース

メガドライブ
＜セガ＞　1980円

そのほかの超お買い得情報

○ソード・ワールドSFC　(スーパーファミコン)…………4500円
○大爆笑人生劇場 ～ドキドキ青春編～　(スーパーファミコン)…………3980円
○バトルテック　(スーパーファミコン)…………4980円
○Pop'nツインビー　(スーパーファミコン)…………2980円
○ポピュラス2　(スーパーファミコン)…………2980円
○ヨッシーのたまご　(ファミコン)…………1980円
○ヨッシーのクッキー　(ファミコン)…………1480円
○天使の詩II 堕天使の選択　(PCエンジン)…………2980円
○慶応遊撃隊　(メガドライブ)…………4980円
○幻影都市 -ILLUSION CITY-　(メガドライブ)…………3280円
○ゼルダの伝説 夢をみる島　(ゲームボーイ)…………1980円
○メトロイドII　(ゲームボーイ)…………971円
○アーリエル　(ゲームギア)…………971円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
	スーパーファミコン
9月22日	○スーパーボンバーマン　7800円　＜ハドソン＞
9月22日	○スーパー桃太郎電鉄II　8800円　＜ハドソン＞
9月中旬	○パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!　9800円[込]　＜ケイエスエス＞
10月26日	○ワールドヒーローズ　9800円　＜サンソフト＞
10月上旬	○パチ夫くんSPECIAL　9800円　＜ココナッツジャパン＞
10月中旬	○スーパー麻雀　8000円　＜アイマックス＞
10月中旬	○スーパー将棋　8800円　＜アイマックス＞
11月下旬	○早指し 二段森田将棋　14800円　＜セタ＞
	ファミコン
10月上旬	○パチ夫くん5　8500円　＜ココナッツジャパン＞
	PCエンジン
9月17日	○上海III ドラゴンズ・アイ　7500円　＜アスク講談社＞
10月15日	○ゼロヨンチャンプII　7800円　＜メディアリング＞
	メガドライブ
9月23日	○エコー・ザ・ドルフィン　6800円　＜セガ＞
9月23日	○ぷよぷよ　4800円　＜セガ＞
9月上旬	○聖魔伝説 3×3EYES　8800円　＜セガ＞
9月下旬	○ベアナックルII ～死闘への鎮魂歌～　7800円　＜セガ＞
9月下旬	○Jリーグ プロストライカー　8800円　＜セガ＞
11月26日	○騎士伝説　9800円　＜講談社総研＞
	ゲームボーイ
9月中旬	○パチスロキッズ　3980円[込]　＜ココナッツジャパン＞
	ゲームギア
9月23日	○シャイニング・フォース外伝II 邪神の覚醒　5500円　＜セガ＞
9月下旬	○対戦麻雀・好牌　3500円　＜セガ＞
	ネオジオ
9月下旬	○サムライ・スピリッツ　25000円　＜エス・エヌ・ケイ＞

※上記の価格はすべて新品ソフトの価格です。最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。人気商品は売切れの場合があります。
★ディスカウントショップ最新価格データ、今週のお買い得情報、最新再出荷情報は、9月10日に調査したものです。

短期集中連載

たま 石川浩司の



あら、こんにちは。今年はなあんとなく夏らしくない夏で、嫌だったわねぇ。雨ばかり降って、なんだか家の中にばかりいたわ。あんまりジメジメした毎日ばかり送っていたので、ちょっぴり今回はニューハーフ気分よ。……ん？誰？ デブのオカマなんて言う人。失礼しちゃうわ〜。もっとオシャレに言ってくれなきゃ、コウジ、傷ついちゃうわん。

ところで、最近はすっかり子供たちの興味のあるスポーツといったらサッカーになってしまったらしいけど、うう〜ん、タマケリなんて野蛮だわぁ。やっぱり男の子は野球よね。さわやかな白いユニホームに坊主頭。少年って、いいわ〜。バットを使うところもいいわね。やっぱりタマにはバットよ。ふふっ、たくましい。

でもね、さっきも言ったけど今年の夏は雨ばっかりでしょ。野球少年たちも欲求不満だったんじゃないかしら。いけないわ。欲望はあんまりためちゃ。非行や犯罪に走るわ。万引き、ケンカ、強盗、あ〜こわいわ、こわいわ。放火、強姦、殺人。いけないわ、いけないわ。犬狩り、赤狩り、魔女狩り。あ〜わけわかんないわ〜。なんとか、なんとか子供たちにハケ口をみつけてあげなきゃ。そうだわ。野球ゲームがいいわ。野球盤もいいけど、今の子はやっぱりテレビゲームかしら。野球のテレビゲームといったら、なんといっても『ファミス……』い、いや『ガンバリーグ』よねっ！ ていうことであたし今『白熱プロ野球ガンバリーグ3』に燃えるEPIC・ソニーレコードさんに行ってきたの。ゲーム作りに賭ける素敵な男たちに会ってきたの。ふふっ、いいでしょ。

ということで、これ以上この調子で書くと東郷健からお呼びがかかりそうなので、いつもの石川くんにヘンシ〜ン。ええぃ！ 伸びよヒゲ！ ふくらめ！ ×××！（ちょっと下品ね）。

EPIC・ソニーといえば本社は青山。が、開発室のほうは下町、京成線のお花茶屋。惣菜屋の多い商店街を抜けたところにあるマンションの続き2室にあった。ドアを開けると、ホワイトボードに“祝石川浩司氏来社！”の文字が。しかも、モニター画面に映っているのは僕の似顔絵ではないか！ なんと今日のために、まえの日から徹夜で“たまチーム”を特別にプログラムしてくれたという。う〜。サービス精神あふれる会社だな〜。開発担当の山元さんに話を聞く。とにかくこの開発チームは野球が好きで好きでたまらない集団らしい。たとえば、観客の歓声に混じって「ビールいかがすか〜」の声や、入力データに得点圏打率や併殺打の割合なんて細かいところまでぶち込んでるなんて、好きでなけりゃできません。

自分たちで草野球のチームも持っていて、制作者が楽しんで作っているゲームが、つまらないはずがありません。「自分が、いちばん遊びたいゲームを作るんだ！」ふと窓の外を見ると、下町ならではの盆踊りのチョーチン。なんだか、ホノボノ嬉しくなりました。


⬆“たまチーム”を使ってさっそくプレーボール。この顔そっくりですねぇ。

最終回 好きこそものの上手なれ!? の巻



加藤博一の イセ打 一発！

極限状態の広島に明日はあるか

秋風も吹き始めた今日このごろ。読者の皆さんは、いかがお過ごしでしょうか。さて、今週は開幕まえの僕の予想をはるかに下回ってしまった、広島東洋カープに話の焦点を当ててみようかと思う。

それにしたって、今年の広島はここ数年来ないような不振ぶりだ。9月に入ってなんとか5位にとどまっていたが、9月12日のヤクルト戦で敗れて10連敗。最下位に転落してしまった！ なんともはや、これがかつて黄金時代を作り上げた広島か、という凋落ぶりである。

今年広島が低迷する原因が投手陣にあることは明白。さらに戦犯を挙げれば佐々岡以外の誰でもない。僕の引退試合のピッチャーで、かつては広島のエースであった佐々岡が大不振。彼の負け数がそのままチームの成績に跳ね返っているようだ。その佐々岡の不振の流れに川口や長冨も乗っかってしまったようだ。いまや広島投手陣の台所事情は火の車である。

その投手陣に比べて、打撃陣は絶好調だ。いまや、セリーグでヤクルトや中日と同等の強力打線に成長しつつある。前田、江藤、ブラウンがいい。それに満身創痍の正田、若い西山や町田が絡む。彼らの健闘は拍手ものだ。だが、広島本来の野球のうまさが今年はでていない。そのうまさは広島の場合、スピードや躍動感から出てくるものだと思う。佐々岡の140キロのスピードボール、正田や野村の躍動感溢れる走塁。こういったものが総合された野球が広島らしさであろう。これらのうまさ、らしさが復活すれば、来年の山本広島の巻き返しは必至である。


⬆広島ファンに残された希望は、江藤のホームラン王だけなのか!?

■今週は子供スペシャルだよ〜ん





■半年で2キロ……気をつけてくださいね。

先生へのおたよりは編集部までね

禁(KIN)断(DAN)の秘(HI)技(GI)！

今週は、『シルフィード』のステージチェックコマンドを筆頭に、ものすごい隠しコマンドのオンパレード状態だ。次週もこの調子で、すごい隠しコマンドを紹介する予定なので期待しなさい。

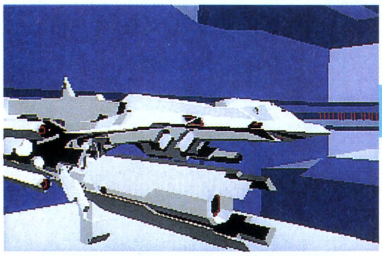
おもちゃ券 5000円
ファミ通チケット 3000ガバス

MD シルフィード　ゲームアーツ

好きなデモが見られるが、でも……

東京都　福山正治（会員番号903960）

オープニングデモ中



⬆シルフィードが発進する、かっこいいオープニングシーンの最中に右のコマンドを入力しよう。

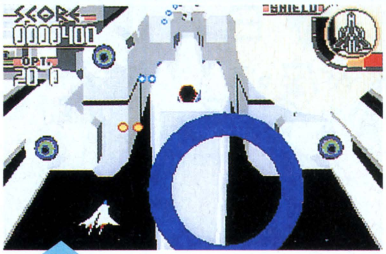
オープニングデモ中に
下、下、上、上、
右、左、右、左、
の順に押す

ステージセレクト



⬅これでステージセレクトができるというわけ。ステージセレクトの数字は下の表を参照に。

いきなり先のステージも

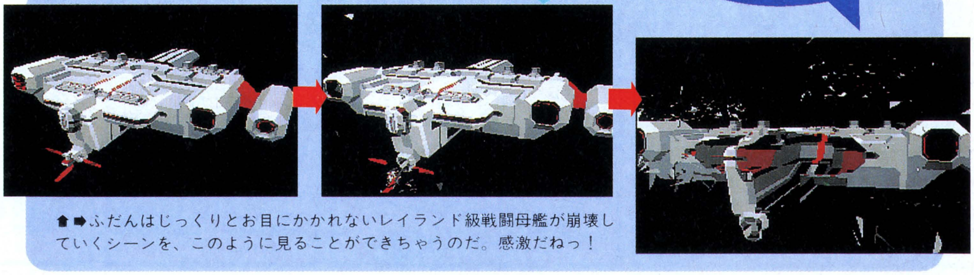


⬅なかなか、お目にかかれない先のステージもこのとおり。簡単に見られて体験できちゃいます。

ステージセレクトができて、さらに敵戦艦が崩壊していくデモシーンも見られるコマンドが発見された。

オープニングデモ中に右上のコマンドを入力するのだ。そしてタイトル画面でステージセレクトの文字が出れば成功。もしも出なかったら、再びデモシーンが始まるのを待って入力しよう。あとは、見てみたいステージやデモシーンを下の表から選んで始めればオーケー。ただしこのコマンドは、ステージやデモをチェックするためのもの。だからステージを選んで始め、そのステージをクリアーするとタイトル画面に戻るので注意してね。

それ以外にもこんなデモシーンが見られるぞ



⬆➡ふだんはじっくりとお目にかかれないレイランド級戦闘母艦が崩壊していくシーンを、このように見ることができちゃうのだ。感激だねっ！

ステージ数	ステージ、デモ内容
01	1面　惑星軌道上
02	2面　アステロイド
03	3面　巨大戦闘空母
04	4面　建設中の要塞
05	5面　亜空間
06	6面　小惑星帯
07	7面　機動要塞内部
08	8面　大艦隊
09	9面　月表面
10	10面　地球表面
11	11面　グレイゾン侵入
12	12面　最終面
13	シルフィードが発進するデモ（エレベータからの短めのもの）
14	スタッフロールも流れるエンディング（作戦終了のメッセージ有り）
15	スタッフロールは流れないエンディング（作戦終了のメッセージ無し）
16	シルフィードが発進するデモ（格納庫からの長めのもの）
17	5面と6面の幕間にある母艦レイランドへ着艦するデモ
18	ブリッツ級巡洋艦が崩壊するデモ
19	ナイゼス級機動砲鑑が崩壊するデモ
20	レイランド級機動砲鑑が崩壊するデモ（崩壊速度が速い）
21	レイランド級機動砲鑑が崩壊するデモ（崩壊速度が若干遅め）
22	オープニングデモ
23	レスターク級突撃砲鑑が被弾するデモ（回転する）
24	ストーリー説明のデモ字幕がついている
25	11面と12面の幕間にあるグレイゾン崩壊と最終ボスが登場する

ファミ通㊙情報局

PC ランググリッサー 光輝の末裔（メサイヤ）

隠しコマンドがよりどりみどり

ビジュアルセレクトができたり、ほとんどのアイテムをいきなり入手できたり、隠れショップに行けたりと、便利でお得な隠しコマンドが大量に見つかったのだ。それらを全部まとめて公開しちゃうぞ。この秘技を試すときは、それぞれの説明と㊙コマンドをよーく読んでからやってみてね。

ポーズする

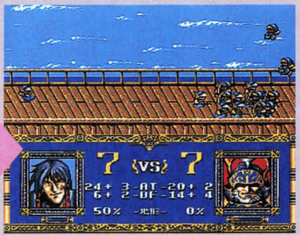
ゲーム中に



↑どんなときでもかまわないから右のコマンドを入力すると……。

セレクトボタンと
Ⅱボタンを
押したままにする

ストップする



↑ボタンを押している間は、ポーズがかかりそのままの画面で止まる。

ビジュアルセレクト

タイトル画面で



↑タイトル画面が出ているのきに、右のコマンドを押したままにしろ。

タイトル画面で
✚ボタンの下とⅡボタンを
押し続ける

メニューが登場



↑メニュー画面が現われるぞ。✚ボタンの上下で選び、Ⅰボタンで決定だ。

好きなビジュアルを



↑好きなビジュアルを見て楽しんじゃおう。どれがお気に入りかな。

アイテムがいっぱい

出撃準備画面で



↑このようにカーソルをアイテムの位置に合わせてコマンドを入力しよう。

カーソルをアイテムに
合わせて
Ⅱボタンを100回押す

アイテムだらけ



↑ほとんどのアイテムを入手できるが、所持品は無くなる。

隠れショップ

出撃準備画面で



↑左のコマンド同様に、カーソルをショップに合わせてコマンドを入力しろ。

カーソルをショップに
合わせて
Ⅱボタンを100回押す

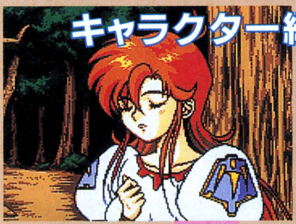
隠れショップだ



↑このような隠れショップに行くことができるのだ。

変なキャラが

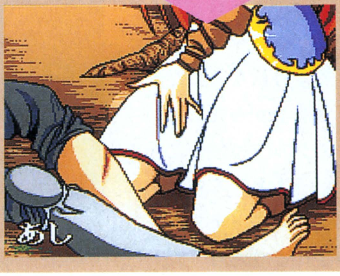
キャラクター紹介で



↑キャラクター紹介のときに、下のコマンドを押し続けてみましょう。

キャラクター紹介時に
✚ボタンの左上と
セレクトボタンを押し続ける

あしやワニの紹介



↑変なキャラクターの鳥、足、ワニの紹介が見られるのだ。

おもちゃ券 1500円
ファミ通チケット 1100ガバス

SF 美少女雀士スー・チー・パイ　ジャレコ

せっかんしてもダメかも

神奈川県　笠沼 信（会員番号903961）

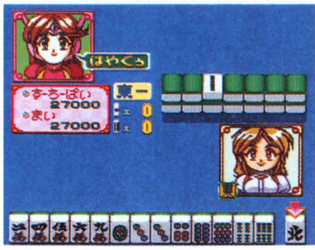
対局しているとき、適当な場面でLボタンを押してみよう。プレーヤー側の雀士が、「せっかんよ」と相手を挑発しちゃうのだ。

ただし、このセリフによる特別な効果はほとんどナシ。相手は「ああっ」とカワイク声をあげるだけ。カワイイ女雀士の、ちょっとしたご愛嬌というところですかねえ。

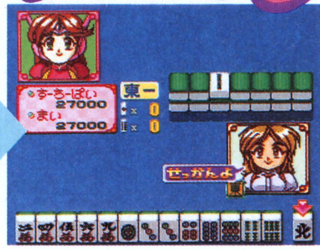
対局中にLボタンを押す

せっかんよ♥

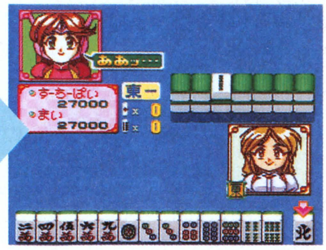
「ああっ」というだけさ



⬆だったら麻雀で勝負だ！　と始めたはいいけれど、ちょっと押され気味である。



⬆そこでLボタンを押し、気合を入れてみました。そーれ、せっかんせっかん。



⬆色っぽいがそれだけじゃあね。もうちょっと効果はないものなのだろうか。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1400ガバス

SF 美少女雀士スー・チー・パイ　ジャレコ

黙ってみたいトキもある

東京都　北岡道夫（会員番号903962）

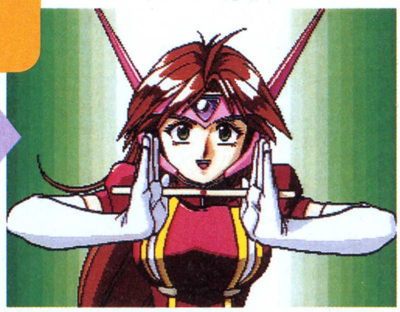
会話シーンや変身シーンで

（秘）Lボタンと Rボタンと 同時に押し続ける

セリフの表示が消える



⬅このセリフがなければ、もっと純粋にビジュアルを堪能できるのに！　と思うのなら。
➡指がいたくなるまで、LボタンとRボタンを押し続けろ。そしてビジュアルを凝視しろ。



モードセレクト画面や変身シーン、会話シーンなどで、セリフ表示が邪魔！　ビジュアルが楽しめん！　とブツブツ言っている人に朗報。じっくり見たいビジュアルが出たら、左のコマンドを入力してみてよう。ボタンを押している最中は、セリフが表示されないぞ。これでもう、鑑賞を妨げるものはナイのだ。

おもちゃ券 2500円
ファミ通チケット 1900ガバス

PC チャンピオンシップ☆ラリー　インテック

ハイスピードでゴーゴー

大阪府　勝田 純（会員番号903963）

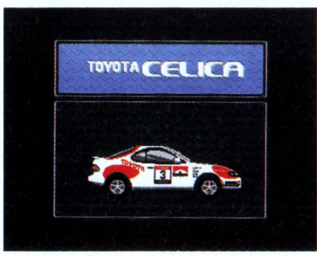
使用するクルマを選択する画面で、セレクトボタン、✚ボタンの左、右、と順番に押してみよう。パジェロとシトロエンがハイスピードモードでも使えるようになるのだ。

この2台を心から愛していて、ほかのクルマは使いたくない、という人も、これでめでたくハイスピードモードを楽しめるという寸法だ。

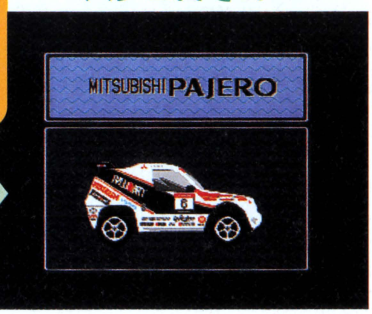
クルマを選択するとき

（秘）セレクトボタンを押しながら ✚ボタンの左、右で 選択する

ハイスピードモードでもパジェロでゴー



⬆さあて、どのクルマを選択しようかな。うーむ、やっぱりパジェロがいいなあ。



➡と思いコマンドを入力。パジェロを選んで走り始めました。週末のクルージングは、やっぱコイツに限る。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1900ガバス

PC ウィザードリィI・II ナグザット

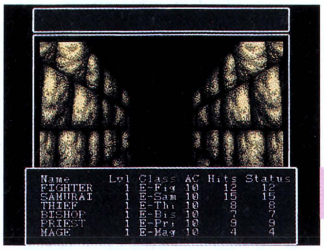
モンスターの姿を見たり

福岡県　清武仁士(会員番号903964)

華麗なるモンスターグラフィックを鑑賞できる秘技。迷宮を探索中に右のコマンドを入力してみよう。モンスターのグラフィックを拝めるぞ。

ただし、この秘技で見られるのは、自分が現在いるフロアに出現するモンスターのみだ。ほかのフロアのものを見たいときには、移動してからまたコマンドを入力するべし。

迷宮を探索中に

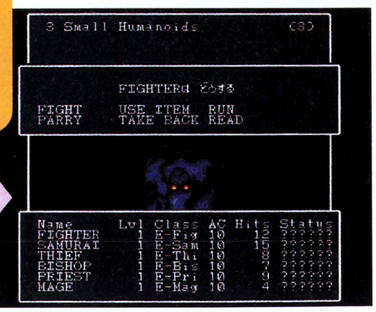


⬆現在いるのは地下1階。この状態でコマンドを入力してみましょう。するとだ。

✚ボタンの右斜め上、セレクトボタン、IIボタンの順に押す

➡このようにモンスターグラフィックが。逆に言うと、このフロアに出るのはコイツらだけということ。

モンスターのグラフィックが



おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2000ガバス

SF メガロマニア～時空大戦略～ イマジニア

デバッグモードで人数増やそう

東京都　村野礼子(会員番号903965)

モード選択の画面で……



⬆さあ、コマンドを入力だ。ただし長いからまちがえないように注意しましょう。

Xボタン、Rボタン、Yボタン、Lボタンの順に押し、セレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す

デバッグモードに突入なのだ



⬆さらに、この秘技の応用編があります。次週大公開の予定なり。しばしまたれよ。

"ニューゲーム"や"パスワード"など、プレーモードを選択する画面でコマンドを入力。すると、デバッグモードに入り、ステージの選択やサウンドテスト、効果音のテストなどができるようになるぞ。

しかも、デバッグモードでステージ選択をしてからゲームを開始すると、初期人数が300人でスタートできるのだ。

おもちゃ券 1500円
ファミ通チケット 1100ガバス

FC ぷよぷよ 徳間書店インターメディア

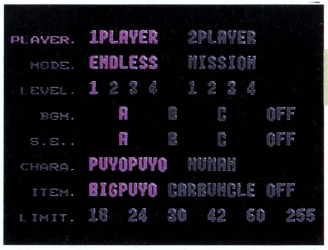
素材を変えて気分一新

千葉県　横山啓子(会員番号903966)

メニュー設定画面で、スタートボタンとセレクトボタン、そして✚ボタンの下を同時に押してみよう。画面ブロックのグラフィックが変化してしまうのだ。ひとりプレーでもふたりプレーの場合でも、どちらでも変化するぞ。

たまにはちょっと気分を変えてゲームを楽しみたい向きは、試してみるとヨイぞ。

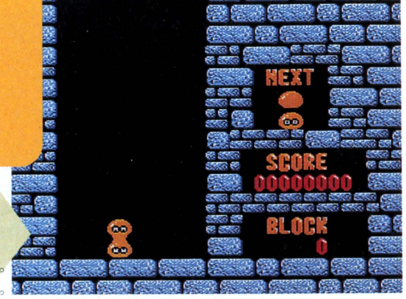
メニューを選択する画面のとき



⬆カーソルはどこにあっても構いません。ではコマンドを、どうぞ。さあさあさあ。

スタートボタンとセレクトボタンと✚ボタンの下を同時に押す

ブロックの素材感が変化



➡と、このようにブロックを形成している素材が変化してしまうのです。たまの変化で気分一新といきましょ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1700ガバス

SF 聖剣伝説2 スクウェア
カウンターマジックでウハウハ

北海道　青木美希（会員番号903967）

カウンターマジックを味方にかける



⬆この魔法は敵の魔法を跳ね返すぞ。

経験値をガッポリ稼げる秘技が発見されたぞ。敵にカウンターマジックの魔法がかかった状態で、敵に攻撃魔法をかけると、当然魔法が跳ね返って自分たちがダメージを受けるよね。これを利用して、味方の誰かを殺してしまおう。すると、残ったふたりに莫大な経験値が入るぞ。

もう一度カウンターマジック



⬆すると、敵に魔法がかかるのだ。

敵に攻撃魔法をかける



⬆敵にカウンターマジックがかかっているので、魔法が跳ね返されるぞ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1400ガバス

SF 聖剣伝説2 スクウェア
魔法攻撃なんてへっちゃら

大阪府　今井聖志（会員番号903968）

敵の攻撃魔法をくらったら……



⬆ゲゲッ!!　魔法をくらってしまった。

モーグリベルトを使え!!



⬆焦らずに、モーグリベルトを使おう。

ぜんぜん平気です



⬆しばらくはモーグリのままだけど、魔法は無効になっているのだ。やったね。

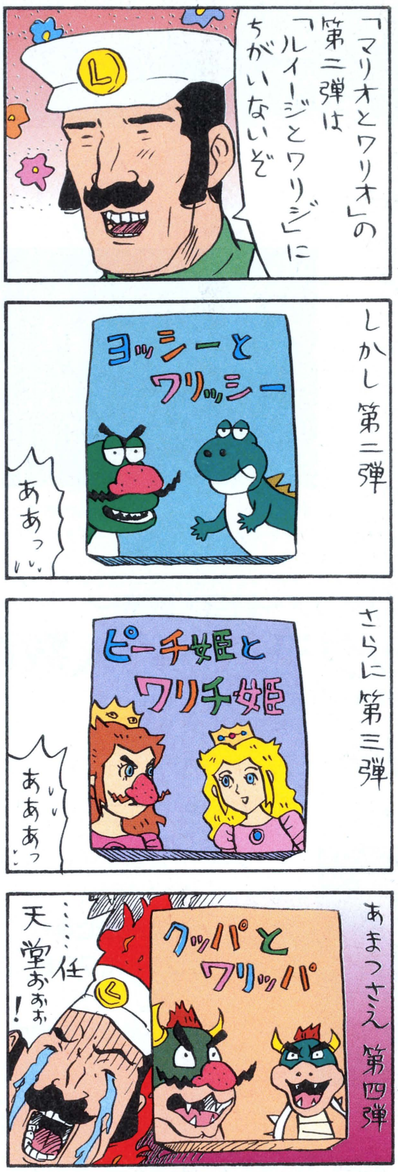
この秘技は、敵の攻撃魔法をすべて無効にしてしまうというとってもお得な秘技だぞ。

やりかたは、敵の攻撃魔法を受けた味方に(ダメージを受けるものであれば、ダメージの表示が出るまえ)モーグリベルトを使ってやるのだ。しばらくはモーグリのままだけど、これだけで敵の魔法を無効にすることができるぞ。

はまり道

止まれ

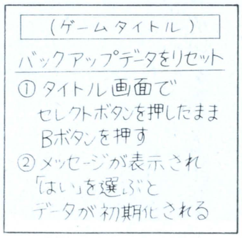
吉田戦車



禁断の秘技 大募集

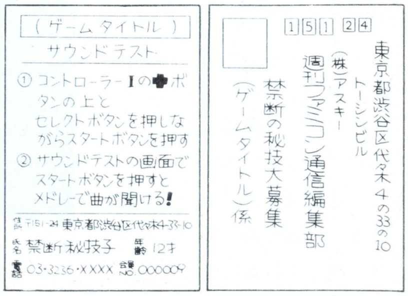
豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのがいちばんの近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット(メタリックガバス)、ファミ通会員証がプレゼントされるぞっ！応募方法ははがきのほかに、24時間受付のファックスでもオーケー。待ってるぜ！

●ファックスの場合●



ファックス番号は
☎03･5351･8144

●はがきの場合●



皇帝への道

Romancing Sa·Ga 2 ロマンシング サ・ガ ™

入門編

除々にその姿を見せ始めている『ロマンシング サ・ガ2』。今回は、発売まで待ちきれないファンのために、いままでに公開された情報の総まとめプラス驚愕の新情報を満載した特別編をお送りするぞ！ 読まんとコロス（本当）。

SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	スクウェア 12月発売予定 9900円	16メガ

バレンヌ帝国の領土拡大と世界平定をめざせ

この冬最大の話題作となるであろう『ロマンシング サ・ガ2』。いままでは登場キャラクターやシステムについての情報が先行していたけれど、今回ついに大まかなストーリーの流れが発表されたぞ。そのストーリーによると、ゲームの目的は、バレンヌ帝国の皇帝として、帝国の領土を拡大しつつ戦乱の世を平定していくこと。つまり、主人公はバレンヌ帝国の皇帝陛下ということになるね。何人もの皇帝が、その時代ごとの主人公となって、目的達成をめざすのが今回の『ロマサガ2』なのだ！



最初の皇帝はジェラールだ

ゲーム開始時の主人公はジェラール。バレンヌ帝国皇帝レオンの息子であり、その位を継承することになる。全土統一への第一歩を踏み出すのが、彼の役目なのだ。

バレンヌ帝国の興亡史

これはバレンヌ帝国を支えてきた代々の皇帝と仲間たちの物語である。

その昔、レオン皇帝のころ、それまで栄華を誇ってきたバレンヌ帝国も、増え始めたモンスターたちのためにその力を失い、アバロンの一小国に成り下がっていた。

帝国の力で支えられていた大陸の平和は乱れ、さらに追い撃ちをかけるかのようなモンスターの襲撃に人々の生活は脅かされた。

これを見かねたレオン皇帝は、バレンヌ帝国による大陸全土統一を志し、戦いの日々へと没頭していくが、時を同じくして、人々のあいだに伝説の〝七英雄〟復活のウワサが広がる。

果たして、バレンヌ帝国の全土統一は成るのか？ そして七英雄とはいったい何者なのであろうか？

全土統一をめざして

プレーヤーは、レオン皇帝から皇位を受け継いだ息子のジェラールとなってスタートし、帝国の全土統一をめざして各地へ赴くことになる。南から行くか、東から行くか、あるいは武力制圧か和平かは、プレーヤーの行動しだいとなる。

もちろん、全土を統一してゆくという作業は、ジェラール一代ではとうてい成し遂げられるものではない。各地で出会う仲間たちと、受け継がれていく皇帝の志。何百年という時の流れのなかで、何代目の皇帝がその大業を果たすのか？ その皇帝を選び、帝国の歴史を作るのは、まさにプレーヤー自身なのだ。

七英雄とは

この世界には、悪しき魔物を倒して世界を救った〝七英雄〟がいて、世界に再び混乱がもたらされたときに現われるであろうという伝説がある。この七英雄が、前作に登場したキャラクターに関連しているのかは、いまのところナゾ。

『ロマンシング サ・ガ2』
最大の謎(!?)
マルチヒストリー

伝承法の秘密

ついに明らかにされた、転生の秘術、伝承法。その伝承法の秘密とはいったい何か？ すべてがここに解明されるぞ!!

自らの意志を次代へ伝える、それが伝承法だ

『ロマンシング サ・ガ2』における最大の謎であり、マルチヒストリーのキーポイントともなるのが、伝承法と呼ばれる転生の秘術だ。この伝承法は、自らの命と引き換えに、その持てる力を意志とともに他者に伝える方法である。実際のゲームシステム上に当てはめて言うと、キャラクター（主人公）の持っているライフポイント（生命力のようなもの）が0になった時点で、ほかのキャラクター（つぎの主人公）にそのステータスを受け継ぐというものだ。つまり、キャラクター自体はゲームの進行に従って次々に交代していくが、その目的やステータスなどはそのまま受け継がれていくということになる。従来のRPGのように、ひとつの目的をひとりのキャラクターや仲間たちだけで果たすのではなく、何代ものキャラクターが、それぞれの歴史を作りながら目的を達成するのだ。

オアイーブの発見した転生の秘術

この転生の秘術、伝承法を発見したのは、今回初登場の新キャラクターであるオアイーブだ。謎の女魔道士と呼ばれるオアイーブは、何回もの転生をくり返し、何百歳とも、あるいは何世紀にも渡って生きているとも言われている。その彼女が転生の秘術として発見した伝承法が、時の皇帝レオンに伝えられたと言う。オアイーブはなぜレオン皇帝に秘術である伝承法を伝えたのか？ そして、その後も姿を変えてそれぞれの皇帝たちのまえに現われる彼女の目的とは何か？ オアイーブは、皇帝たちの敵なのか味方なのか？ この謎は、物語が進むうちに明らかになるだろう。

➡皇帝レオン(?)に伝承法を伝えるオアイーブ。その目的は？



画面で見る 新皇帝誕生

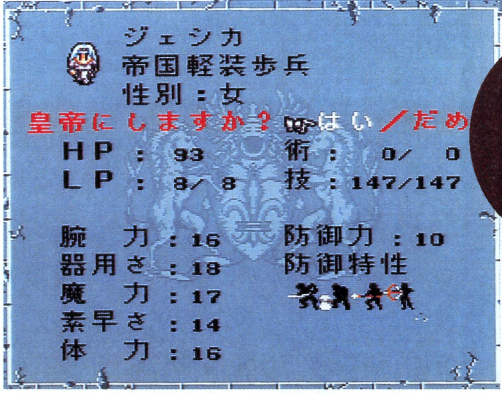
では、実際にマルチヒストリーの核となる皇位継承がどのように行なわれるのかを見てみよう。ここでは、もっとも“ふつう”のパターンをお見せするぞ。

皇位継承は、左の画面で新皇帝を選ぶところから始まる。ここではキャラクターのデータも表示されるので、じっくり選ぶことができる。皇位継承は3つほどのパターンがあり、パーティーの仲間から選んだり、ランダムで表示されるキャラクターを選ぶこともある。



➡まず、この画面でキャラクターを選択する。ここでは、それぞれタイプの異なったキャラクターが4人表示されるのだ。

⬇キャラクターのステータスをチェックして、誰を皇帝にするかよく考えよう。一度決めたらやり直しはきかないぞ。





⬆決定すると、選んだキャラクターに光が当たるのだ。

⬆「やるぞ」のセリフとともに、継承が完了。以降は彼女が主人公となるのだ。

伝承法&マルチヒストリーをよりよく理解するために

明日のためにその1 名前

前作の『ロマサガ』では、キャラクターの名前を変えることができたよね。でも、今回の『ロマサガ2』では、すでに発表されているキャラクターの名前を変えることは残念ながらできない。でも、自分で名前をつけたキャラクターを作ることはできるのだ。このキャラクターは、ストーリー上最後の代の皇帝になったとき、つまり最終目標に近づいた段階で現われる。自分のキャラクターが、歴代皇帝の築いた歴史を背負って、最後の仕上げをするというわけなのだ。

明日のためにその2 場所

前作とは違い、ゲームスタートはバレンヌ帝国のアバロンから始まることになる。このときの主人公はもちろんジェラール。ただし、2代目以降は、選んだキャラクターや進んだルートによって、いろんな場所に行くことになるらしい。



➡地図の表示は前作とほとんど同じ。行き先も自由だ。

明日のためにその3 皇位継承はいつ訪れるのか、自分で後継者を選べるのか

皇位継承には3つのパターンがある。継承がどのパターンに当てはまるかは、そのときどきのキャラクターの行動によって決まり、その時期もそれぞれ変わってくる。ゲームの目的である全土統一を果たすには何百年とかかるので、1代目だけでクリアーするのは完全に不可能。皇位継承は、どのプレーヤーも必ず経験することになる。ちなみに、最短クリアーしても、最低で10代はかかるそうだ。

そのときの皇帝(主人公)が死亡(LPが0になる)の場合

主人公が死んでしまった場合、後継者はパーティーの生き残ったメンバーのなかから選ぶことになる。生き残りがひとりだった場合は、必然的にそのキャラクターが新皇帝となる。



⬅LPが少ないキャラクターは早く死にやすいのかも。

パーティー全員が死亡(全滅)した場合

この場合、その時点で継承可能なキャラクター4人(それぞれ違うタイプ)がランダムに表示され、そこから選ぶことになる。ときには、見ず知らずのキャラクターが選ばれることも。



⬅空しい全滅。前作のようにやり直すことはできない。

選んだシナリオで継承の必要に迫られたり長い年月が経過した場合

ストーリーが進んでいくと、イベント的な要素が絡んで皇位継承が起きることもある。この場合、継承者がすでに決まっていることもあるとか。



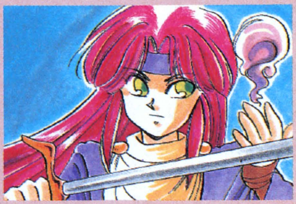
⬅シナリオによってはすぐさま皇位継承と言うことも。

明日のためにその4 伝承法で受け継いだとき、そこまで育てたパラメーターはどうなるのか

皇位継承によって主人公が変わると、そこまで育てたパラメーターがどうなってしまうのか気になるよね。このパラメーターは、後継者側、つまり受け継ぐ側の特徴を活かしながら、いままで育てたキャラクターの力を継承するので、そこまで育てたものがムダになってしまうことはないのだ。逆に、たとえば魔道士として育てたキャラクターから戦士系のキャラクターに受け継げば、術法が使えて防御力と力の強いハイパースーパーなキャラクターができあがるというわけなのだ。このへんのバランスも考えながら継承していけば、最後に完全無欠のキャラクターを作ることも夢じゃないかも。

技

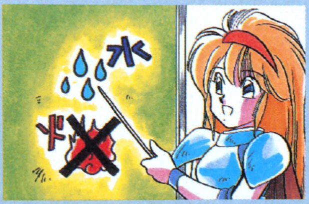
いままでのキャラクターの技に加え、後継者側の技も残る。ただし、持つことのできる技の数は決まっているので、これを越えて持つことはできない。また、前作にもあった武器レベルについては、大きいほうが優先されるのだ。



⬆剣と魔法、両方の達人になることもできる。スーパーキャラクターを作れ。

術法

いままでのキャラクターの術法に加え、後継者側の術法も残る。ただし、前作と同じく相反する体系の術法(水と火など)は持てない。これについてはいままでのキャラクターの術が優先される。術法レベルも大きいほうが優先される。



⬆前代が水の術法を持っていたら、火の術法は消えてしまうのだ。

パラメーター

HPは、いままでのキャラクターと後継者側のどちらか大きいほうが優先されるが、LPは必ず後継者側の持つ数値に変更される。また、強さやす速さ、体力といった個人パラメーターは、すべて後継者側のものになるのだ。



⬆HPは増えることもあるが、LPは新皇帝の数値のまま変動しないぞ。

HPとLP この『ロマサガ2』では、HPのほかにLP(ライフポイント)が設定されている。LPが0になると、そのキャラクターは永久に失われてしまうのだ。

技について 『ロマサガ2』では、前作と同様に各武器ごとにレベルが設定されていて、レベルが上がるごとに使用する技を覚えていく。ちなみに、前作の最大レベルは15だった。

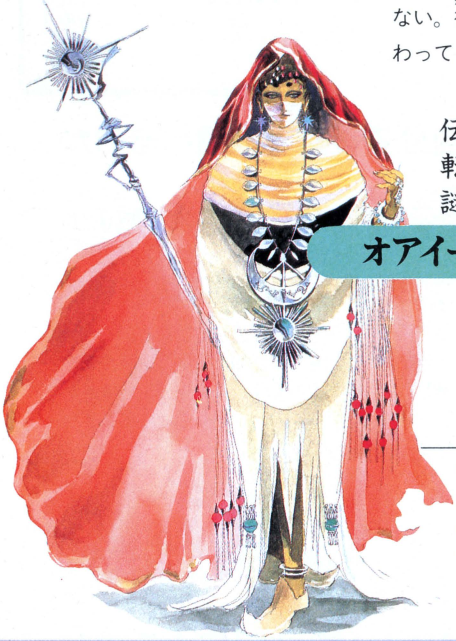
術法について 術法体系ごとにレベルが設定されており、レベルが上がるほど強力な術法を覚えることができる。前作では、火、水、幻、魔、気、邪、風、土、光、闇があった。

イラスト:岩沢篤子

いままでに公開された『ロマサガ2』キャラクター大全

新登場キャラクター

この5人が今回初公開されたキャラクターだ。なかでも、女魔道士オアイーブは、伝承法の秘密を握る重要キャラクターとしてゲーム中に何度か現われるらしいぞ。これらのキャラクターが、いつ、どこでどのように登場するのかなどの詳しいことはまだわかっていない。彼らはどのように物語に関わってくるのだろうか？



伝承法を発見し
転生を繰り返す
謎の女魔道士

オアイーブ 女・年齢不詳

物語の鍵を握るとみられる女魔道士オアイーブ。歴代皇帝のまえに姿を現わすという彼女は味方なのか敵なのか？そして、彼女の目的はいったい何なのだろうか……？



政略に優れた
たおやかな美女

ソフィア 女・25歳くらい

カンバーランド王国、ハロルド王の娘。内政、政略に優れ、そのうえ美人である。現在は、カンバーランド内の町の統治を任されている。

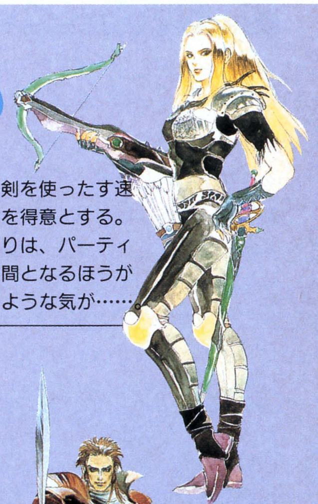


忠の心を持つ
異国のサムライ

ジュウベイ 男・25歳

彼の父セキシュウサイは、ヤウダ王国、アト王の忠実な家臣だった。その父と同じく誠実な性格で、一流の刀剣使い。東洋風の風貌をしている。

こちらはもうおなじみの、いままでに公開されたキャラクターの面々だ。『ロマンシング サ・ガ2』では、ジェラールが主人公として物語が始まることになる。彼らひとりひとりが主人公となりえるかどうかは、彼らを選ぶプレーヤーしだい。だが、彼らを主人公としてゲームを終わらせることはできない。しかし、それまでに作られる歴史は紛れもなく彼らのものなのだ。



美しき女猟兵

テレーズ 女・25歳

細身の剣を使ったす速い攻撃を得意とする。皇帝よりは、パーティーの仲間となるほうが似合うような気が……。



皇帝レオンの息子にして
初代の主人公

ジェラール 男・20歳

本を読んだり、町の子供たちと動物の話をしたりするのが好きな心優しき青年。最初の主人公となる。



大剣を操る
剣の達人

ジェイムズ 男・24歳

大剣を扱わせたら右に出るものがいない剣の達人。無口で、一見クール。とにかく強い。



義理と人情の
女盗賊

キャット 女・18歳

神出鬼没の女盗賊。持ちまえのす速さでどんなところにも忍び込む。義理堅いところもある。



パワー抜群の戦士

ベア 男・28歳

重い鎧で身を包み、盾となって戦う重装歩兵。す速い動きは苦手。強靱な体を持つ戦士だ。

新キャラクターもいるよ

最後に、今回初登場のキャラクターといままでに公開されたキャラクター大全をお送りしよう。



砂の海を渡る
謎の戦士

シャールカーン 男・33歳

白い衣装に身を包み、砂の海を根城に戦う砂漠の国、メルーの戦士であるシャールカーン。しかし、その内なる面は謎に包まれている。



誇り高き
遊牧民の戦士

アルタン 男・28歳

ステップの遊牧民。ステップを知り尽くしているため、ゲリラ戦法が得意である。荒々しい野生馬を乗りこなし、弓の名手でもある。



プライドの高い
傭兵部隊隊長

ヘクター 男・24歳

剣の腕を認められ、若くして隊長に任命された傭兵。プライドが高く、高名な王でも実力のない者には仕えない。



海原を渡る
海の男

エンリケ 男・31歳

武装商船団の頭目。この商船団を海賊と呼ぶものもいるが、彼自身は海賊と呼ばれることを極端に嫌っている。



天才的な発明家？

ヒラガ6世 男・47歳

代々発明家の家系に生まれ育ち、自らも自称大発明家を名乗る。ときとしてとてつもない効能を発揮するものを作り上げる。

最新 画面写真公開

今回の初公開画面写真はコレ。初代主人公、ジェラールの冒険のひとコマだろうか。選択肢を見てもわかるとおり、今回もかなりわがままな行動ができるみたいだ。ふつうのRPGなら必ずやるだろうというイベントを無視して話を進められるのが『ロマサガ』の特徴だ。

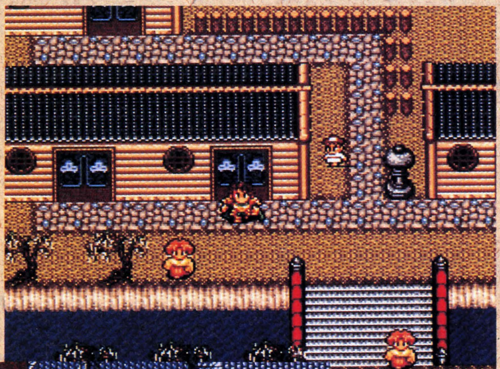
苦しい選択をせまられることも



⬆「勝手にやれよ」。皇帝にしてはずいぶん乱暴な口のききかたのジェラールくん。まあ若いんだからしかたないっすかねえ。

ジェラールが訪れる町!?

➡新しく公開された町の写真。訪れる町はずいぶんたくさんあるらしいぞ。





どこへ行ってもイベントの嵐(かな)

⬅これも町の写真。それにしても、皇帝自ら戦いに出るとはずいぶんご苦労な感じ(いいけどね)。

待て続報



緊急速報2

HUMAN GRAND PRIX II

F１を愛する全国7800万(かも)のカットビ野郎に音速を超えて緊急速報。プロストもピットで狂喜したとかしないとか……。『ヒューマングランプリⅡ』の登場なのだ!!

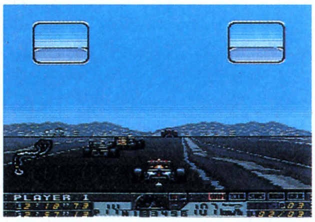
SF スーパーファミコン	レースゲーム	バックアップ カートリッジ
	ヒューマン　12月発売予定　9500円(予価)	8メガ

ヒューマングラーンプリ!!　♪チャララララチャラ～

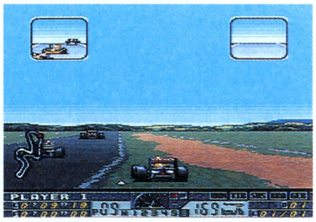
Ｆ１にこだわりまくって大好評を博した『ヒューマングランプリ』が、ゴージャスにパワーアップして帰ってきたぞ。前作の長所を受け継ぎつつ、より細かい配慮が施されているのだ。

おもなモードは、実際のＦ１と同様に世界チャンピオンを目指すワールドグランプリモード、コンピューターや他のプレーヤーと対戦することができるバトルモード、天候などの条件を設定して練習走行をすることができるフリーランモードの３つ。もちろんふたりで走ることもできるぞ。友だちとワールドグランプリツアーに参加、なんてこともできちゃうのだ。

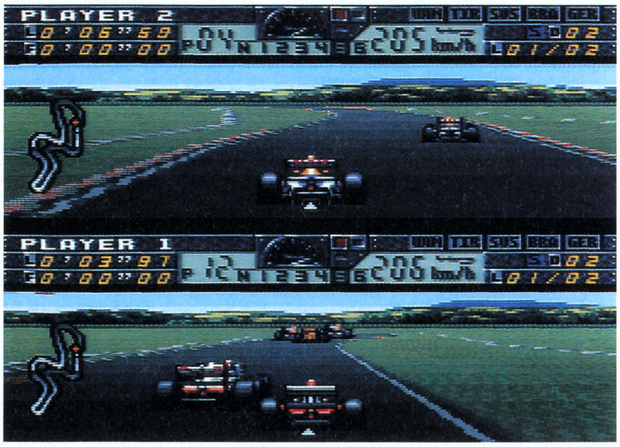
前作でＦ１ファンをうならせた見事なコースレイアウトと、マニアックなセッティング機能も健在。フルボリュームでガンガン走れば、キミの部屋はサーキットに早変わり。つぎのテレビ中継が待ちきれないって人もこれでバッチリだね。



⬆よっしゃ～、まくるぜえ!!　マシンを抜き去る快感こそレースゲームの醍醐味。

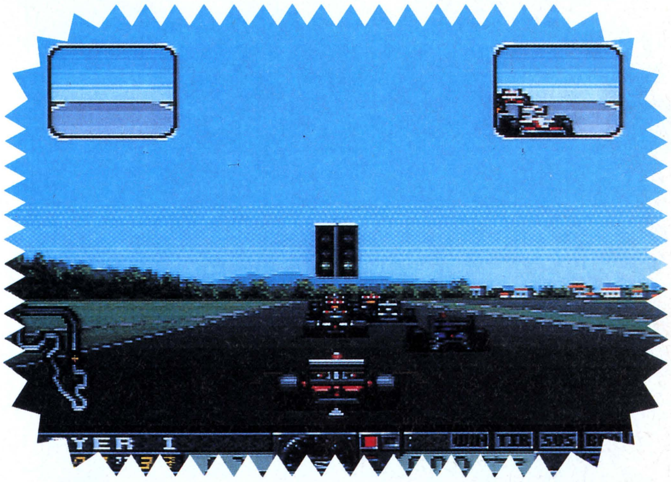


⬆あっちゃ～、コースアウトだ。フリーランモードで練習を重ねて速くなるべし。

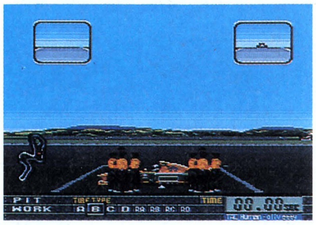


⬅ふたりで走るときはこんな感じの上下2分割画面になるぞ。なかよくワンツーフィニッシュを決められるか？

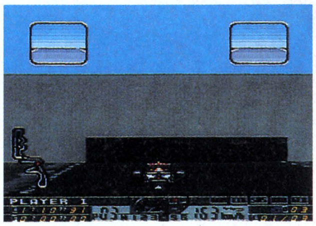
F１ゲームといえばやっぱりこれっス



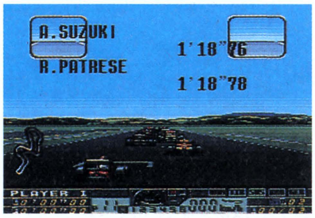
⬆これが『ヒューマングランプリⅡ』のレース画面だ!!　マシンのディテールはもちろん、縁石や背景、シグナルに至るまでＦ１ファンをうならせる細かい配慮に満ちているのだ。



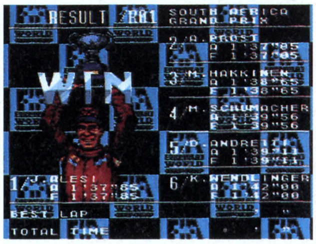
⬆マシンの損傷が激しいときは無理をせずにピットイン。あせりは禁物なのだ。



⬆忠実に再現された世界の名サーキットたち。これはおなじみ鈴鹿の立体交差。



⬆３周の予選が行なわれ、ベストラップの速い順にスタート位置が決められるぞ。目指すはもちろんポールポジションだ。

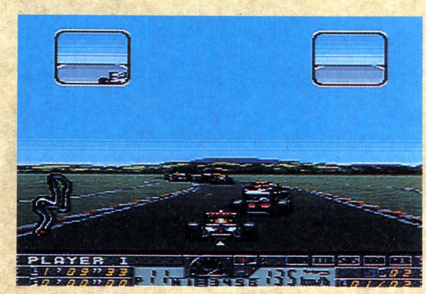


⬆ひとつひとつ勝利を積み重ねていけば、ワールドチャンピオンも夢ではないぞ。

かなり、さらに、ぐっと、新しくなって楽しくなった

①ひとりプレーでひろびろ

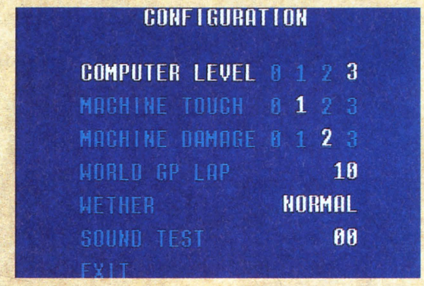
グラフィックの面でいちばん改善されたのが、ひとりでプレーするときのレース画面だ。前作ではふたりで走るときと同じように画面の半分にレースのようすが表示されてたんだけど、『ヒューマングランプリⅡ』では下の写真のように画面のほぼ全体を占めるようになったのだ。そして上の部分には、自分のマシンの後方の映像(ちょうどバックミラーを見た感じだ)が表示されるぞ。これらの改善によってゲームの爽快感がぐっとアップし、走りやすくなったのだ。



⬆いや～、やっぱひろびろした画面はいいやね。後続のマシンをチェックできるバックミラーも便利。

②便利なコンフィグ機能だ

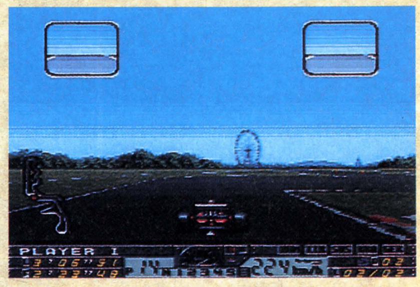
ゲームが難しいか簡単かは、人によって感じかたがさまざま。始めのほうでもうヤダってあきらめちゃう人もいるし、一度クリアーしたらヌル過ぎてつまらんって人もいる。『ヒューマングランプリⅡ』ではコンフィグ機能によって難易度の設定ができるのだ。この機能によって、コンピューターが操作するマシンの速さや、当たり判定の大きさ、マシンの損傷具合などを調整することができるのだ。これでヌルくんもバリバリくんも同じようにレースを楽しめるのだ。



⬆上で紹介した３つのほかに、ワールドグランプリの周回数や、天候の設定もできてしまうのだ。

③4タイプのステアリング

前作ではハンドルを切ったあとに、✚ボタンを逆に入れないとマシンが曲がり続けるシステムになっていて、最初のうちは思うように走れないって人がけっこういた。そこで『ヒューマングランプリⅡ』では、従来のシステムを引き継いだ2タイプのステアリングに加えて、一度ハンドルを切ったあと自動的にハンドルがセンターに戻るシステムのステアリングが2タイプ追加されたのだ。これでますます自分にピッタリのセッティングができるってわけ。



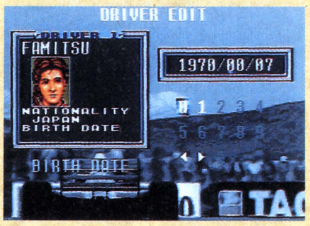
⬆こういったシケインではステアリングの感触が重要なポイントだ。自分に合ったものを選ぼう。

④F1ファンにはたまらないエディット機能だ

F1ファンならだれしも、自分もプロストやベルガーといっしょに世界のサーキットを走ってみたいと思ったことがあるはず。新しく加わったエディット機能を使えばそんな夢が簡単に実現しちゃうのだ。名前や国籍を打ち込んで、キミだけのドライバーを作ることができるぞ。また作ったドライバーをどのチームで走らせるかっていうのも自由にできるから、キミとベルガーのフェラーリチームなんていうアンビリーバボーな組み合わせが可能だったりするのだ。



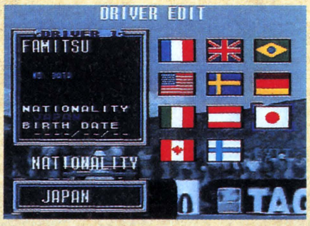
⬆自分の名前を打ち込めば、キミも今日から夢のF１ドライバーなのだ。



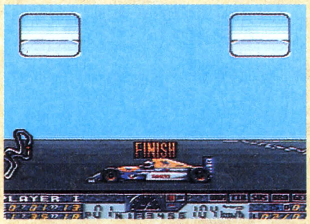
⬆生年月日を入力。事故を起こさない幸運なドライバーになりますように。



⬆なんと用意されたなかからドライバーの顔まで選ぶことができるのだ。



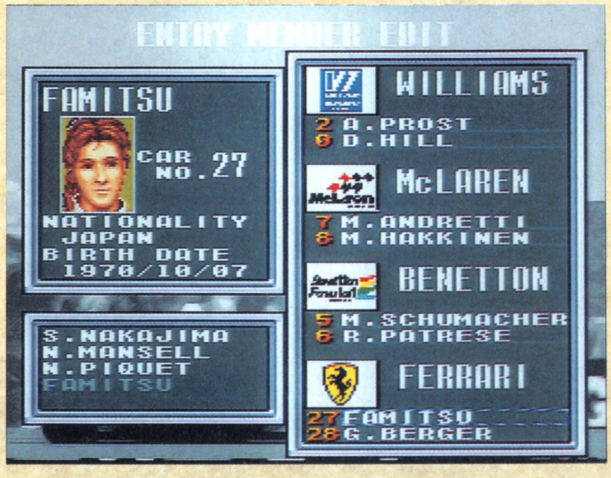
⬆ドライバーの国籍も設定可能。日本びいきの人もそうでない人もご自由に。



⬆何ポイント取ったかな？　自分で作ったドライバーには思い入れひとしお。



⬆どのチームにどのエンジンを搭載するかも設定できるのだ。



⬆さ～て、どのチームに加入しようかな？　けっこう迷うんだな、これが。今年のF１に不満なキミ、出番ですぞ。

究極のセッティングはもちろん健在だ

あの『ヒューマングランプリ』の続編となれば、気になるのは究極ともいえるマシンのセッティングがどうなったかだよね。ご心配なく。前作を上回るこだわりのセッティングが健在なのだ。

ステアリング

選択によってはっきり操作性に差がでるのがステアリング。慎重に選べ。



タイヤ

走りやすいタイヤは耐久性が低く、何度もピットを利用するはめになる。



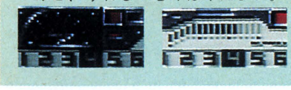
ミッション

ギアをオートマチックにするか、マニュアルにするかを選択するのだ。

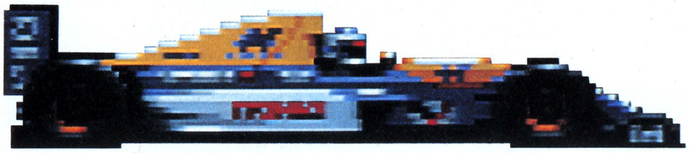


タコメーター

タコメーターの表示をアナログにするか、デジタルにするかを選択できる。直接走りに影響するわけではないけど、うれしい心くばりだよね。



こだわればこだわるほど速くなる



ギア

ギア比の選択。直線での伸びを取るか、コーナーからの加速を取るか。



ピットワーク

どのくらい痛んだらパーツを交換するのかを指示。ピットタイムに影響。



ブレーキ

マシンを高速重視タイプにセッティングしたらブレーキもカタくしよう。



サスペンション

ソフトなサスペンションは走りやすいが壊れやすい。痛しかゆし。



ウイング

スピード重視か、安定性重視か。地味なこだわりが勝利へのポイントだ。



見事に再現されたF1の世界がここに!!

レースゲームにおいては、サーキットやマシンをどれだけ忠実に再現しているかが重要なポイント。『ヒューマングランプリⅡ』では7つのチームと16のサーキットが、ＦＩファンを十分満足させる完成度で登場するぞ。ファンじゃない人も、これをやりこめばＦＩ通になれることうけあいなのだ。

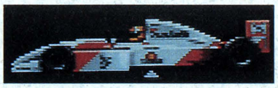
WILLIAMS

熟成を極めたマシン、強力なエンジン、そして完成された チーム体制。すべての点でパーフェクトといえる名門チーム。敵にするとやっかいだぞ。



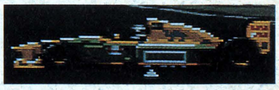
McLAREN

かつてホンダエンジンとともに黄金時代を築いたチームだが、いまはウイリアムズにその座を奪われている。王座奪回の潜在能力は十分だ。



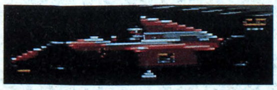
BENETTON

ここ数年で目覚ましい発展を遂げ、いまや押しも押されぬトップグループの一角に成長したチーム。戦闘力だけならナンバーワンの声もある。



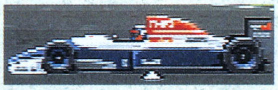
FERRARI

相変わらず低迷を続ける名門チーム。マシンの戦闘力の低さが最大のネックだが、赤い跳ね駒のウイニングランを期待する根強いファンは多い。



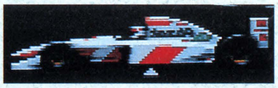
TYRRELL

他の名門チームと比較するとマシンの戦闘力など問題は多いが、精力的に活動するチーム体制には目を見張るものがある。上位進出を果たせるか。



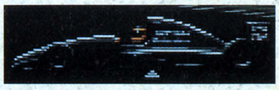
FOOTWORK

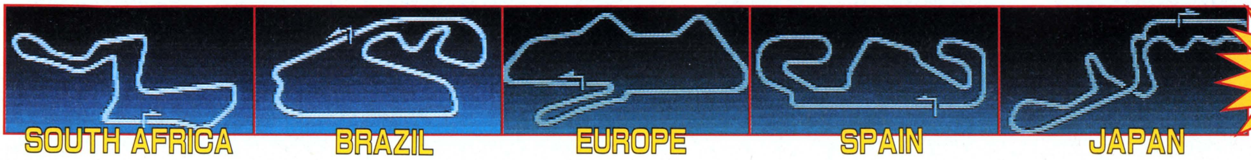
今年は残念ながらリタイア続きの前半戦だったが、ニューマシンを投入して後半戦に勝負をかける。名門としての意地を見せることができるか？



SAUBER

今年度から参入した新鋭チームながら大健闘。決して特別なマシンを持っているわけではないが、チームがまとまっており、躍進の可能性あり。





その他全16コースだ!!

開発状況

開発は順調です。完成度は70パーセント。前作よりさらに良くなってますのでお楽しみに。 ヒューマン　熊谷



新着ゲーム通信

フォーメーションサッカーオンJリーグ――197
横山光輝　三国志2――198
ロックマンX――198
スーパーホッケー'94――198
ラングリッサー2(仮題)――198
アンダーカバーコップス 破壊神ガルマァ――199
最後の忍道――199
ファミスタ3――199

PC PCエンジン　フォーメーションサッカーオンJリーグ

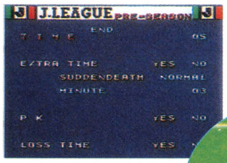
スポーツ　Huカード

ヒューマン　発売日未定　価格未定　容量未定

サッカーゲームの定番とも言える、ヒューマンの『フォーメーションサッカー』シリーズ。今回、発売される最新作は、なんと、いま人気沸騰中のJリーグをモデルとしたものなのだ。その名も『フォーメーションサッカーオンJリーグ』。

モードは全部で3つあるぞ。試合時間、延長戦の有無・形式、そしてPK戦の有無をキミの好みに設定して試合を楽しむプレシーズンマッチモード。Jリーグの試合形式でプレーするJリーグモード。そして、全10チーム、計220人のなかから好きな選手を20人選んで作った、キミだけのオリジナルチームで試合をするオールスターモードが用意されているぞ。

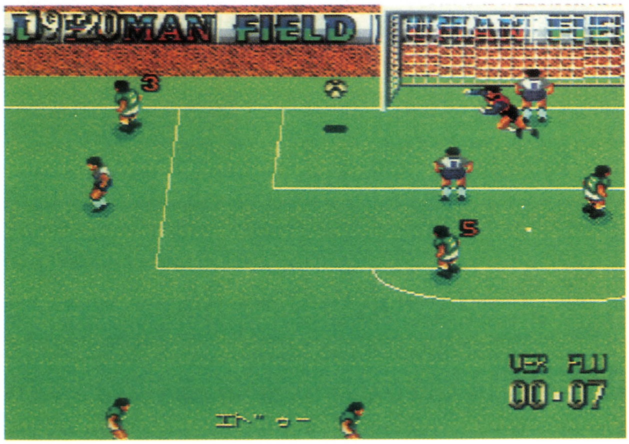
もちろん、チーム名、選手名ともに実名なのだ。また、反則をしてイエローカードが3枚たまるか、レッドカードを受けた選手は、つぎの試合に出場できないなど、ルールもJリーグそのまま。最大で4人までの同時プレーも可能。これは、もう、友だちとワイワイ盛り上がるしかないね。



⬅ゲームを始めるまえに、まずは設定を変えてみよう!!



⬆テレビでおなじみの選手たちとユニフォームが見られるぞ。



⬅Jリーグモードではふたりだけ選手を交代できる。しかし、プレシーズンモードでは何人でも選手を交代できるぞ。

気分はオーレー、オレー♪

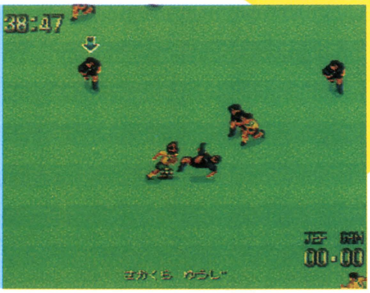
➡全10チームのなかでキミはどれが好き？ とくに好きなチームがない人はオリジナルチームで勝負。





⬅キーパーを操作するのが苦手な人はキーパーをオートにしてプレーすることもできるぞ。

➡ヘタにタックルばかりしていると反則を取られ退場になってしまう。慎重に、慎重に……。





⬅シュートを決めた選手はガッツポーズをするのだ。思わずこっちまでうれしくなっちゃうね。

SF スーパーファミコン 横山光輝 三国志2

シミュレーション / バックアップカートリッジ

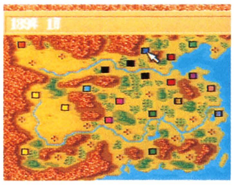
エンジェル　発売日未定　9800円(予価)　12メガ

横山光輝の人気マンガを題材とした、歴史シミュレーションゲームシリーズ第２弾。今回はゲームの難易度から武将や君主の性格まで、プレーヤーの好みで自由自在に設定できるようになったのだ。また、『２』は夜戦も可能。これで戦闘方法も幅広くなったってわけ。

自分だけの歴史を作ろう!!



⬆『２』では前作以上に数々の戦略方法が用意されているのだ。いろんな方法で国を攻め落としてみよう。



⬆中国46都市をすべて制覇することが目的なのだ。

キミの好みに合わせます



⬆キャラの性格も変えられる。

SF スーパーファミコン ロックマンX

アクション / カートリッジ

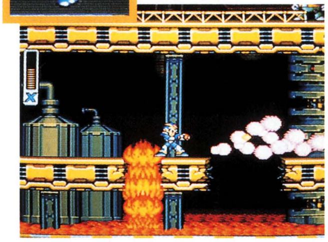
カプコン　12月17日発売予定　9500円　12メガ

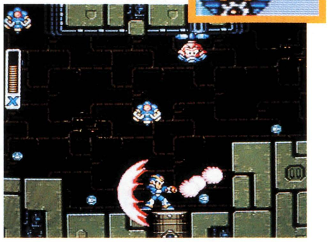
人気アクションゲーム『ロックマン』シリーズの最新作。人間を抹殺しようと企むロボットΣとその軍団。主人公Ｘを操作し、彼らを倒すことがキミの目的だ。ステージのところどころに隠されている体や頭などのパーツを見つけてパワーアップしながら戦っていこう。

ファミコン版より さらに未来の世界





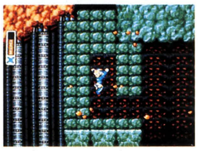






⬅⬆狂ったロボットを破壊することがロックマンＸの仕事だ。

⬆➡ステージのところどころにはアイテムが隠されているぞ。



狂ったロボを倒せ

SF スーパーファミコン スーパーホッケー'94

スポーツ / カートリッジ

ヨネザワＰＲ21　12月22日発売予定　8900円(予価)　8メガ

４つのモードが用意されているアイスホッケーゲーム。１試合だけを楽しむVSモード、16ヵ国の頂点を目指し戦うトーナメントモード、勝ち抜き戦で金メダルを目指すオリンピックなどいろいろなモードがプレーできる。また、視点の切り替えも可能だぞ。

チョイチョイ!! と視点を変えられる

➡臨場感タップリのこの視点。

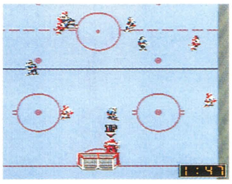




ツルツル滑るから とっても速いのよ

⬅Ｌボタンを押すとすぐに視点を切り替えられる。

➡このスピードにキミはついていけるかな？



MD メガドライブ ラングリッサー2(仮題)

シミュレーションRPG / バックアップカートリッジ

メサイヤ　発売日未定　価格未定　容量未定

根強い人気を見せているシミュレーションRPGシリーズの第２弾。今回の舞台は前作から数百年後の世界だ。攻撃補助魔法が使えたり、アイテムを３つ装備することができたりなど前作よりグレードアップしているぞ。また、前作で活躍したキャラも何人か登場するのだ。



➡今回の主人公はエルウィンという名の20歳の青年。



平和の地に 再び争いが





➡ステージは全部で20面以上用意されているのだ。



GB ゲームボーイ アンダーカバーコップス 破壊神ガルマァ

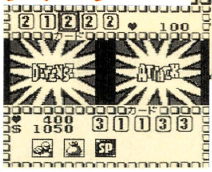
ボードゲーム カートリッジ

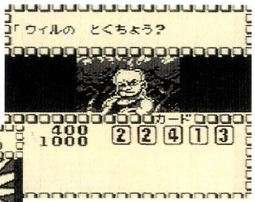
アイレム 12月発売予定 3800円(予価) 1メガ

業務用で人気の格闘ゲームがカードゲームになった。まずは、3人のなかから気に入ったキャラクターをひとり選んでゲームを始めよう。カードを1枚選び、出た数だけキャラクターを移動させるのだ。イベントや戦闘など止まったマスの指示に従って進んでいこう。

カードをめくってドキドキハラハラ

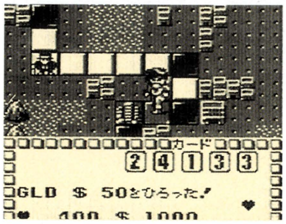




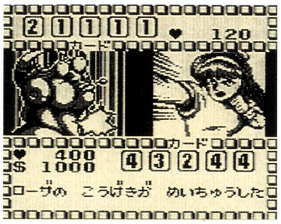


⬆コマによっては、重要な情報を得られるところもあるぞ。

運次第なのよ



➡お金が落ちているマスもあるぞ。こりゃあ、うれしいね。



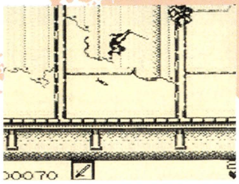
➡攻撃のカードを引いたぞ。敵を一気に倒してしまえ!!

GB ゲームボーイ 最後の忍道

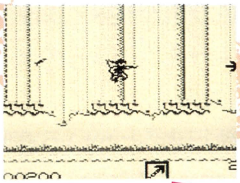
アクション カートリッジ

アイレム 12月発売予定 3500円(予価) 1メガ

アーケード、そしてPCエンジンでも人気だったアクションゲーム『最後の忍道』が、ついにゲームボーイになったぞ。主人公月影の武器は鎖がま、昇龍鎖、爆弾、雷竹の4つ。この武器で敵を攻撃しながら父を殺した忍者を突き止め、そして自分の出生の謎を解くのだ。



➡月影はジャンプ力があるので、高い場所にいる敵も簡単に倒せる。



➡昇龍鎖という武器で、向ってくる敵をドンドン倒していこう。

忍者の道はとても厳しい



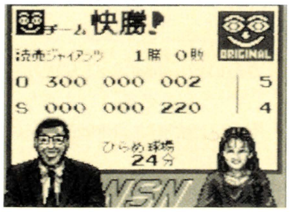
➡すべての武器は8方向に攻撃することができる。爆弾、雷竹は破壊力が大きいぞ。

GB ゲームボーイ ファミスタ3

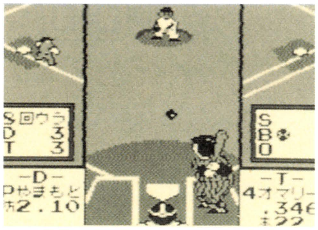
スポーツ バックアップカートリッジ

ナムコ 10月29日発売予定 4900円[込] 2メガ

あの『ファミスタ』シリーズがバーコードボーイ対応で登場。用意されているチームのなかから好きな選手だけを引き抜きオリジナルチームを作ることも可能だ。また、バーコードボーイにデータを読み取らせて作った選手を、オリジナルチームに入れることもできるぞ。

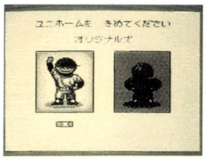


➡試合のあとはニュースでも見てみましょう。

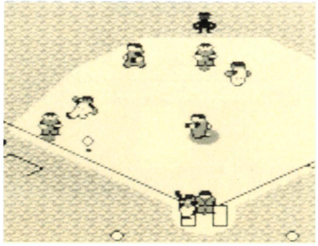


⬆うまか～球場、ひらめ球場、かれい球場の3つの球場で野球がプレーできる。

バーコードボーイ対応でいろんな選手が作れるぞ

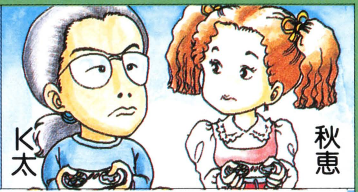


➡強い選手を集めて最強のオリジナルチームを作れ!!



➡オリジナルチームの選手は打てば打率がアップし成長する。

K太 秋恵の HYPER 新着情報



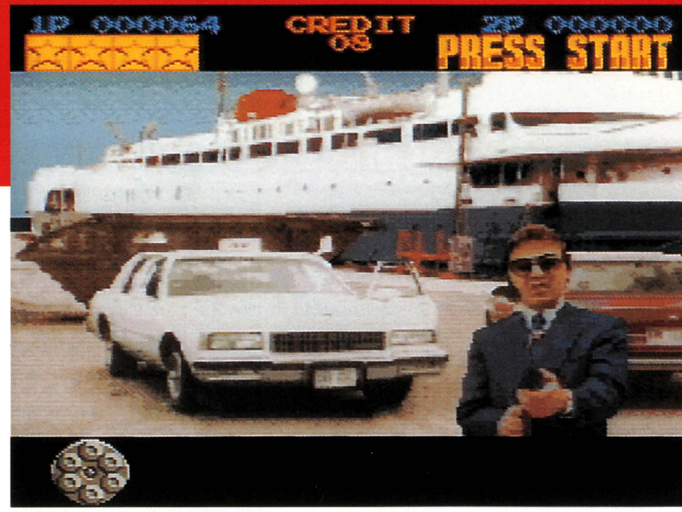
秋恵　ジャンジャカジャンジャカ♪ あたし、デスコという踊りまくるのが目的の憩の場に行ったですよ。
K太　デスコじゃなくディスコだろ。
秋恵　デスコのイケイケギャルズにハイパーなウワサを聞いたです。
K太　メサイヤがPCエンジンのスーパーCD・ROM²で'94年中に『超兄貴2』を発売するっていうウワサだったら、もうオレ様は知ってるよ。
秋恵　『超兄貴2』が？　すごい!! でも、あたしのは、そんな情報じゃないもん!!　何でも、いまデスコではセーラー服が流行りらしいぞぉ。
K太　そんなの新着情報じゃない!! 新着情報とは、たとえばサミーがゲームボーイで来年の3月に『雀四郎Ⅱ』を発売する、なんていうのが新着情報というのだ。何でも、ふたり打ちと4人打ちができるストーリーモードというものがあるらしい。
秋恵　最後はセーラー服を脱ぐの。
K太　ふん、セーラー服よりタイトーがメガドライブで10月1日に発売する『フリントストーン』の写真を手に入れることのほうが大切だっ。
秋恵　それ、あたしずっとまえにもらったよ。机のなかにあるですよ。
K太　そんな大切なものを机に……。
秋恵　それより、問題はデスコです。服を脱いで最後は白のブラジャーと白のTバックでオラオラと踊るの。
K太　あ、あの、先生。そのデスコの場所教えて……(寝返った男)。



⬆タイトーがメガドライブで発売するアクションゲーム『フリントストーン』。10月1日に3880円で発売される予定。

イラスト 弓月光

緊急速報3



LETHAL ENFORCERS

"リーサル"というのは"死をきたす"とか"致死の"とかいう意味なんだって。でもって"エンフォーサー"というのは"執行者"とかいう意味なの。このゲームのタイトルは、さしずめ"死刑執行人"という意味みたいよ、コワイわ♡

SF スーパーファミコン	シューティング	カートリッジ
	コナミ　12月発売予定　価格未定	16メガ

メガドライブに続き、スーパーファミコンに移植!!

アーケードで大ヒットしたガンシューティングゲーム、『リーサルエンフォーサーズ』。メガ-CDに移植されるというのは、以前の緊急速報でもお伝えしたとおりだ。

今週の緊急速報も『リーサルエンフォーサーズ』をお送りするが、こちらはなんとスーパーファミコン版。スーパーファミコンしか持っていないユーザーも、ご家庭で楽しく『リーサルエンフォーサーズ』がプレーできるっつうワケだ、神とコナミに感謝しよう!!

肝心の移植度は、メガ-CD版もそうだったけど、スーパーファミコン版もほぼ完璧。両方とも甲乙つけがたい出来となっているのだ。また、アーケード版同様の光線銃はスーパーファミコン版にも付属しているぞ。アクション映画の主人公にでもなった気分で、"ピストルバンバン"しよう。

それでは全ステージをどどーんと紹介しちゃうので、次ページへ進んでくれ。でも下のコラムも読むとちょっと吉かも……。



⬅撮り込み画像のド迫力がキミを襲う!! 犯罪者たちの出現パターンを覚えながら、対処方法を考えろ!!

光線銃"ザ・ジャスティファイアー"がもれなく1丁付いてくるのだ!!

アーケード版の『リーサルエンフォーサーズ』は2丁の光線銃が付属していて、ふたり同時プレーが実戦さながらに楽しむことができた。メガ-CD版とスーパーファミコン版には、光線銃がそれぞれ1丁ずつ付いている。ふたり同時プレーをやりたいときはコントローラーを使うか、別売の光線銃を購入しなければならないのだ。また残念ながら、任天堂から発売されているスーパースコープには対応してないので注意しよう。



⬅付属のザ・ジャスティファイアー（愛称）でござる。



➡別売のものはピンク色なの。思わずウットリよん。

メガ-CD版との違いは?

メガ-CD版とスーパーファミコン版の『リーサルエンフォーサーズ』は、マシンのスペックの違いから微妙な差がある。前者は全体的に画面が白っぽいが、後者は色数が多い分、画面にメリハリがある。しかし、音質においてはメガ-CD版のほうが迫力があるようなカンジなのだ。お互いに一長一短があるというところかな……？

メガ-CD版



⬆CDの特性を活かして、音質はバリバリの迫力モノでやんすよ。

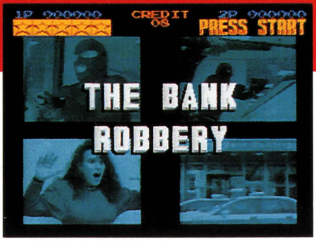
⬇色数が多いので、撮り込みの技術がより反映されているといえる。



スーパーファミコン版

事件発生！出動せよ!!

ゲームの目的は銀行強盗、ハイジャックなどの事件を自らの拳銃によって解決すること。物陰から現われる人物を犯罪者であるか一般市民であるかを即座に判断して撃ち殺していくのだ。各ステージにはボスがいて、そいつを倒すことで事件は解決する。なお一般市民を撃ってしまうと自分のライフが減るので狙いは正確に!!



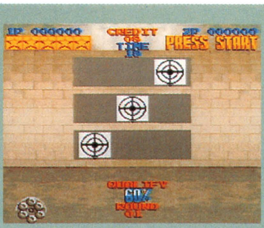
⬆気分が盛り上がるオープニングデモがステージごとに用意されているぞ。



⬆アクションムービーで欠かせないカーチェイスもあり。映画じゃないってば。

TRAINING SHOOTING RANGE

これは練習用ステージ、まあようするに射撃場なのだ。敵の攻撃はなく、つぎつぎと現われる的を撃っていけばイイだけなのだ。しかし、けっこうシビアだぞ。というのも現われた的はすべて命中させなければミスとなってライフが減ってしまうのだ。もちろん市民の的を撃ってもミスとなってライフは減ってしまう。とりあえず銃のクセを覚えるつもりで、チャレンジしてみよう。



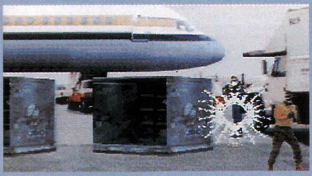
➡とりあえず動かない、ごくごくふつうの的。



➡左上が市民の的。絶対に撃っちゃダメだよん。

LEVEL 3 THE HIJACK

ハイジャックを阻止するのがこのステージ。ボスはグレネードガンをムチャクチャ撃ってくるアブないヤツ。



⬆敵の攻撃が自分にヒットすると画面に弾痕が残る。撃たれるまえに撃て!!

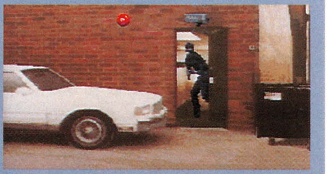




➡砂漠の狂信者といった風情のボスなのだ。

LEVEL 1 THE BANK ROBBERY

さあ、ここからが本番だ。第一の事件は銀行強盗、占拠された銀行に突入して犯人を射殺するのだ。ある程度犯人を倒したら、連中は銀行から逃げ出していくぞ。そうしたらカーチェイスに突入、クルマを横付けにしながらの銃撃戦になる。このステージのボスはミサイルランチャーで攻撃してくるので、あせらず向かってくるミサイルを銃で撃ち落としながら応戦していこう。



⬆裏口から出てくる犯人を狙い撃ち。ひとりも生かして帰すことなかれ。



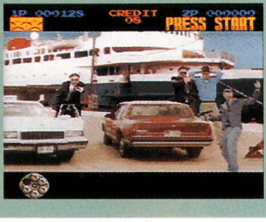
⬅このステージのボス。ミサイルを撃ち落とせ。

LEVEL 4 THE DRUG DEALER

このステージの目的は麻薬組織を撲滅すること。一般市民を人質にとって、攻撃してくるやつがいるので要注意。人質の命を最優先せよ!!



⬅一般市民を人質に取るとは卑怯なり。頭を狙え!!



➡クルマのボンネットからも敵は出現してくるぞ。



➡ヘリコプターに併走してボスとの銃撃戦開始。

LEVEL 2 CHINATOWN ASSAULT



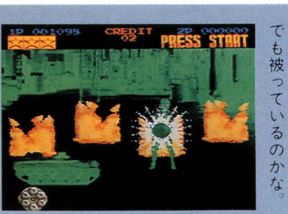
おつぎは中華街における銃撃戦に突入なり。最初のほうに出てくる、ナイフを投げる男がちょっとやっかい。投げてくるナイフを銃で撃ち落とさないとライフが減るのだ。



⬆さらに地下鉄にまで潜入。変な日本人観光客もいるぞい。人種の坩堝かな。

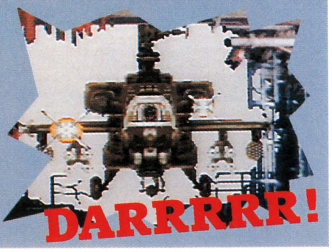
LEVEL 5 THE CHEMICAL PLANT

科学兵器密造工場に潜入せよ!! レベルも5となってキビシーぞ。小さな戦車が攻撃してきたり、暗闇での戦いがあったりと飽きさせないのだ。



⬅スターライトスコープでも被っているのかな。





開発状況

90パーセントぐらいの完成度です。アーケードの迫力をぜひともご家庭で楽しんでください。

コナミ 砂井

緊急速報4



がんばれゴエモン2
奇天烈将軍マッギネス
きてれつしょうぐん
TM

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	コナミ　12月発売予定　9800円	16メガ

がんばり続けてはやウン年。またまたがんばっちゃうゴエモンに拍手を送りましょう。パチパチパチパチ。

ゴエモン、がんばってー!!

純和風アクションゲーム(?)、『がんばれゴエモン』の第2弾がそこのけそこのけゴエモンがとおるとばかりに登場。前作では敵だったカラクリ忍者、サスケを仲間としてむかえ、ゴエモン、エビス丸との3人でマッギネス将軍に立ち向かうのだ。『ゴエモン』シリーズ特有のコミカルな雰囲気もそのまま……じゃなく、さらにコミカルに、さらにバカバカしくなっていて、見ている人まで楽しめちゃう。愉快痛快になりたい人はこのゲームってカンジなのです。



➡ふたり同時プレーも可。それならではの攻撃もあり。



➡敵キャラクターもユニーク。思わずクスッとなります。

いよっ!! 日本一!!



➡ゴエモンの武器はキセルと小判。キセルはアイテムを取ればパワーアップするぞ。これはチェーンキセルね。

エビス丸



ハリセンが武器のエビス丸は、大ざっぱでマイペースでまぬけで食いしん坊。正義の忍者を自称し、すっかり主役気分らしい。



➡なんだか憎めないエビス丸。絶えない笑顔がいいやね。

ゴエモン



怒りっぽくてケンカっ早いという生粋の江戸っ子。捕らわれたおみっちゃんを救出するために今日もがんばるのだ。ごくろうさん。



➡飛び道具を投げると小判が減っちゃうので無駄使いは禁物。

サスケ



伊賀の物知りジイサンが作ったからくり忍者。こいつは飛び道具を投げても小判が減らないのだ。でも、威力がイマイチなのが難。



➡忍者だけに手裏剣攻撃はお手のもの。八方向同時投げ～!!

 ※画面は開発中のものです。

エリア1の名場面集

エリアは全部で6。1エリアのなかにはいくつかの変化に富んだステージがある。それぞれ画面構成や攻撃方法などが違うので、「マンネリな展開にもう飽き飽き、ヤーメタ」なんてことにはならないぞ。では、どんなステージがあるのかというと、純粋なアクションが楽しめる道中ステージ。さまざまな仕掛けを乗り越えて、中ボス（またはボス）を倒すことが目的の城ステージ。アイテム購入やサブゲームができる町ステージ。巨大からくりメカ“ゴエモン・インパクト”が活躍する高速、ボス対戦ステージ、などなど。ほーら、たくさんあるでしょ。でも全部紹介することは不可能なのでエリア1を紹介するぞ。これでもほんの一部なんだけどね。ま、ご覧あれ。



⬆エリア一の全景。ここは一本道だが、さきへ進むとルートが分岐するところも……。

楽しい乗り物百科

道中ステージなどで変な乗り物に乗って登場する敵がいる。そいつをやっつけるとその乗り物を奪い取ることができるのだ。乗り物には高いジャンプができる、水のなかで速く泳げるなどの特徴があるので、ステージ攻略に役立つことまちがいなし!!　とりあえず乗り物を見たら乗りましょうね。



⬆こんな感じで乗り物には敵が乗っている。さっさとやっつけて奪い取ろう。

⬇水中に強いお魚さん。陸上ではてんでだめなんだけどね。ま、お魚だもんね……。





⬆ドスコイドスコイとお相撲さんも登場するぞ。ツッパリツッパリで押しまくれー。

デカいゴエモンにのって……

各エリアのボスとは、なんと!!巨大からくりメカ“ゴエモン・インパクト”に乗っての3Dシューティングで戦うのだ。武器はパンチ、キセル、小判。画面狭しと暴れまわるボスの動きに惑わされず、的確に攻撃を加え続けろっ!!

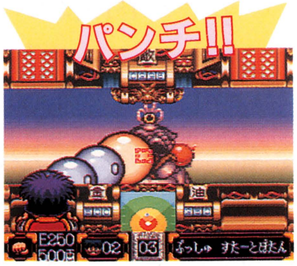




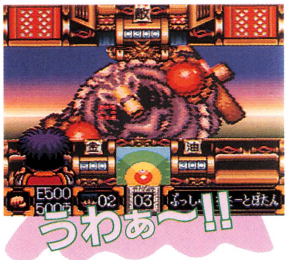
⬆ボス戦のまえの高速ステージ。ゴエモン・インパクトでガシガシ建物を破壊すればストレス解消になるぞ。

⬇ふたりプレーのときはふたりで乗り込む。いまはキセルで攻撃中ね。





⬆ナックルパ～ンチ!!　攻撃の基本はこれね。



⬆せまりくるエリアーのボス。慌てず騒がず防御しろ。



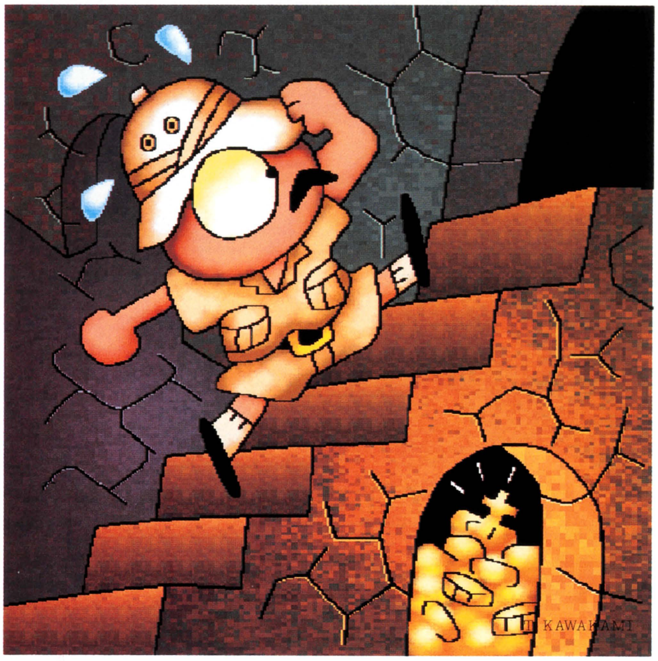
⬆ボスが遠くにいるときはこれ。でもあまりダメージは与えられない。



開発状況

70パーセントぐらい完成しています。ゴエモン・インパクトは一見の価値ありですよ。
コナミ　砂井

EDITORIAL INFORMATION



次号特集は

ゲームマンガ大研究

ゲームマンガ大ハヤリの秘密から
歴史や最新ゲームマンガ紹介まで
鋭くエグい16ページで大特集だ!!

次号は **10/1** 発売です　定価290円

■発行人：藤井章生　■編集人：塩崎剛三　■編集長：浜村弘一　■副編集長：野田稔　■デスク：鈴木賢一、渡辺江里　■サブデスク：中治和哉、二木康夫、山本伊知郎　■編集スタッフ：森好正、多田卓司、岸本克樹、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、水間勇一、加藤克明、松本元、永瀬健太郎、酒井慶太、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、青山良、羽田隆之、野崎平路、国領雄二郎、浦井法良、大宮雅彰、石井宏之、清水早百合、大庭聖子、泉和子、馬越美保　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、川端康雄、三尾理華、倉賀野太郎、井沢利昭、佐々木幸子　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、吉田武、木村早知子、宮野知英　■進行：樹村頼子、東谷保幸、栗原和子、川崎学　■編集協力：岩沢篤子、関谷窓、坂本達哉、佐々木秋恵、永井丈伸、是枝良昌、中堀優、安藤龍幸、服藤泰如、横尾重樹、荒沢伸二、谷塚真一、石橋孝志、海老原玲緒奈、長田英樹、永田泰大、宮井準一郎、吉田孝広、八百木勲、斉藤伸、渋谷洋一、梶原智、中里裕司、渡辺麻紀、渡辺浩弐、宮岡寛、福田有宵、獣神サンダーライガー、加藤博一、香山リカ、浅草キッド、石川浩司、ターニング・ポインツ、レッカ社　■制作協力：門ロデザインルーム、今井デザイン事務所、PAL STUDIO、石川かおる、溝江由紀子、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、山田由香里、矢野朱美、伊藤誠司、川辺真実、辻秀和、金子亮、市川晶子、古川誠之、吉田大介、野島弘司、持丸一昭、梶浦陽子、斎木健士、山田陽子、高橋聡子、桜田章一、児嶋真希子　■広告営業：米澤祐子、佐藤玲、松村道治　■雑誌営業：宮川洋、玉舎直人　■出版業務：中尾敬子　■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ　■イギリス特派員：ディブ・ロバーツ　■出版局局長：西村弘紀　■出版局副局長：小島文隆　■出版営業統括部長：能勢仁　■出版総務統括部長：別所聖一　■雀聖：新本浩一郎

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　トーシンビル　㈱アスキー　週刊ファミコン通信編集部「○○○○」係

CALENDAR　9.24–10.8

日付	曜日	発売	
9.24	FRI	週刊 ファミコン通信 10月8日号発売 ●GO! GO! ドッジリーグ ●ダライアスフォース ●メタルエンジェル ●麻雀クリニックスペシャル ●蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史 ●蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史	●ジョーダンVSバード ONE on ONE ●エイリアンVSプレデター
25	SAT	●ウィザードリィ・外伝Ⅲ	
26	SUN		
27	MON		
28	TUE	●ストリートファイターⅡ ダッシュプラス	
29	WED		
30	THU	月刊 LOG OUT 11月号発売 ●本格麻雀　徹萬 ●東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム	●機動警察パトレイバー グリフォン篇 ●麻雀 オンザビーチ ●幽☆遊☆白書
10.1	FRI	週刊 ファミコン通信 10月15日号発売 LOGIN 20号発売 ●レッド・オクトーバー	●トリネア ●スーパー3Dベースボール ●シャイニング・フォースⅡ 古えの封印 ●フリントストーン ●GGアレスタⅡ
2	SAT	月刊 ファミコン通信 攻略スペシャル 11月号発売	●三國志Ⅲ
3	SUN		
4	MON		
5	TUE		
6	WED		
7	THU		
8	FRI	週刊 ファミコン通信 10月22日号発売 ●バイキングの大迷惑 ●スーパー競走馬 風のシルフィード ●ペブルビーチの波濤 ●カットビロード	

●スーパーファミコン　●ファミコン　●PCエンジン
●メガドライブ　●ゲームボーイ　●ゲームギア

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時〜4時のあいだに☎03·5351·8222まで。

1083102


全日本プロ・レスリング公認
トップレスラー16選手・技、すべてが実名で登場。
技監修 ジャイアント馬場
各選手の必殺技がリングで激突。最高4人同時プレイ。
SUPER Famicom マルチプレイヤー5 専用
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン® は任天堂の商標です。
先制攻撃
超世代軍の旗手
三沢光晴
完全無欠のエース
ジャンボ鶴田
不沈艦
スタン・ハンセン
デンジャラス・ボンバー
川田利明
不屈のプリンス
田上 明
16メガ
好評発売中！
9,800円（税別）
スーパーファミコン 超リアルプロレスゲーム
全日本プロレス
ALL JAPAN PRO-WRESTLING
©株式会社ジャイアントサービス／全日本プロレス株式会
秋はサンマに大根おろし！
とってもナイスな体当たり連載野郎達
営業戦隊
えいぎょう せん たい
マルピーファイブ 5
MULTI PURPOSE FIGHTINGFORCES
セールストーキング／ACT. 32
こんちはアオピーです。敬老の日はちゃんと敬老したかな諸君？俺は巣鴨地蔵通商店街におばあちゃんとデート。もちろん 肩たたき券 もあげたよ。おじいちゃんには黄金のゲートボールパッドをプレゼント。重くて肩を脱きゅうしてたけどね。◇さて、イベント情報。9/26に池袋サンシャインシティ文化会館2Fで CSG東京 が開催されるゾ。ピロピロな新作を出展予定。◇好評発売中の2タイトルの 攻略本 、スーパーファミコン「全日本プロレス」が小学館さんより、PCエンジンSCD「ラングリッサー光輝の末裔」がバンダイさんより好評発売中。◇ プレゼント！ ラングリド敷きを5名様に。ハガキに最近あった何か楽しいコト書いてメサイヤの「クリスがおちゃめ」係まで。締め切りは10/15、当選発表は発送をもってかえるぞ。
◀PCラングは魔法も強化されてハデ！
MISAWA 9:02 KAWADA
ALL JAPAN PRO-WRESTL
▲豪快な必殺技も君の腕次第！
BABA 8:53 HANSEN
ALL JAPAN PRO-WRES
▲試合会場の興奮・臨場感がダイレクトに！
MASYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
お問い合わせは
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル9F TEL.03-3486-6314（代表）

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

時は戦国の世……
天下統一をなさんとする、信濃の“将軍”在りき。
その野望、激烈を極め、
容赦なき無情の血を流した。
しかし“将軍”の野望、
2人の武将により砕かれたという。
「我400年後、
我そのときこそ阿修羅神とひとつになり、
野望達成す！」
“将軍”の最期の言葉であった……。
時流れて現代……
アメリカのワシントンシティ上空に
突如天守閣が出現したのだ！
“将軍”の居城「魔境城」復活であった。
しかし歴史は繰り返される……
400年前、将軍の野望を阻止した
明神一族の血を引く
2人の男が立ち上がった。



NEO·GEO（ネオジオ）からの移植版ついに完成！

戦国伝承™
せんごくでんしょう

9月22日(水)発売／希望小売価格8,800円(税別)

DATA EAST データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 TEL.03-3398-5317



正義の拳を叩きこめ!
超時空変身活劇登場!!
死闘の鐘(ゴング)を鳴らせ!!
▲変身アイテムでパワーアップ!!
敵を倒して出るアイテムを取ると一定時間、忍者などの様々なキャラクターに変身できるぞ！
▲2人同時プレイで攻めろ!!
2人の息の合った連携プレイで敵をなぎ倒し、素早い難所クリアを目指せ！
▲多彩な技を駆使して進め!!
敵の攻撃パターンを読み、豊富な投げ技、連続技を駆使して迫る魑魅魍魎を打ち砕け！
▲迫る戦慄、現代に蘇る魔物達!!
敵キャラの不気味なグラフィック、多種多様な技と攻撃パターンがゲームを盛りあげるぞ！
希望小売価格(税別) 9,500円
好評発売中!!
METAL MAX 2

WEEKLY ファミコン通信 no.251
定価290円(本体282円)
週刊ファミコン通信10月8日号(毎週1回金曜日発行)
第8巻 第41号 第三種郵便物認可 株式会社アスキー発行
発行人 藤井章生 編集人 塩崎剛三
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル
☎03・5351・8111(大代表) ☎03・5351・8222(編集部)

週刊ファミコン通信 10*8
RPGファンはゼッタイ見逃せない今週号なのだ



PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1993
T1026252100298 雑誌26252—10/8
ASCII